PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.4



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

掌机王小组 2008春季巨献

招牌大餐 PSP游戏最强年鉴

详细介绍2007年8月至2008年2月期间发售的近百款PSP游戏

PSP大作典藏攻略

危机之源 最终幻想VII / 战神 奥林匹斯之链
高达 战争编年史 / 星之海洋 初次启程 / 无双大蛇
恶魔城X 历代记 / 寂静岭 起源 / 虹吸战士 洛根之影

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

《怪物猎人》精彩同人小说

不朽的起点

聆听神曲

《荒野兵器 交叉火力》
《星之海洋 初次启程》
乐曲精选CD

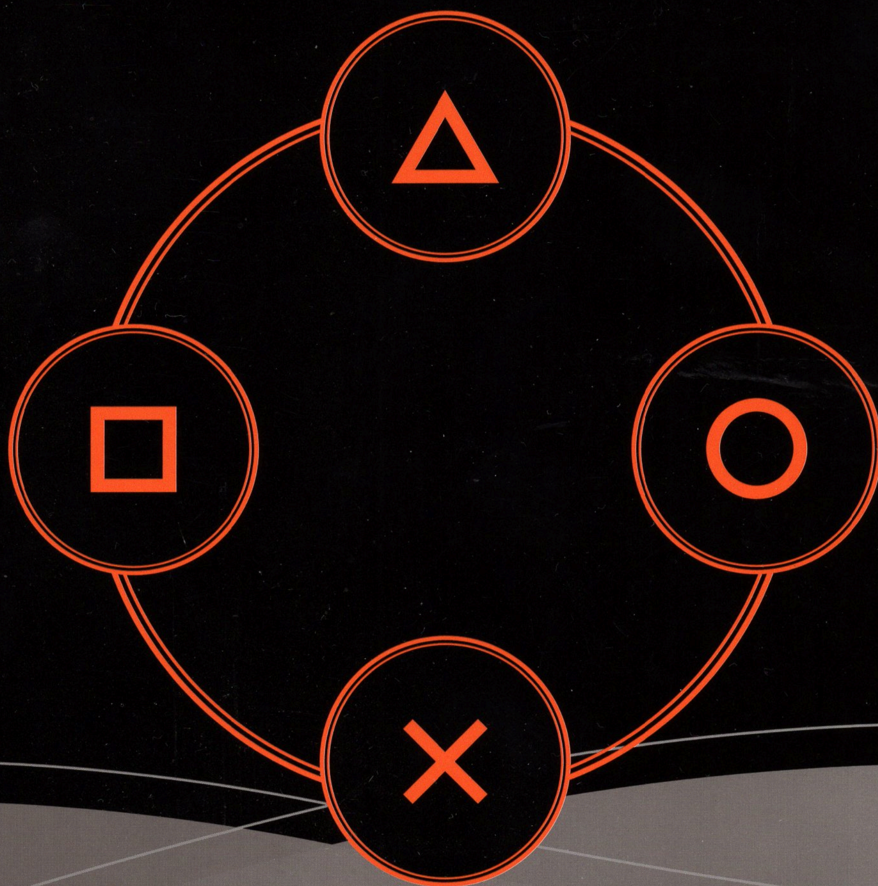




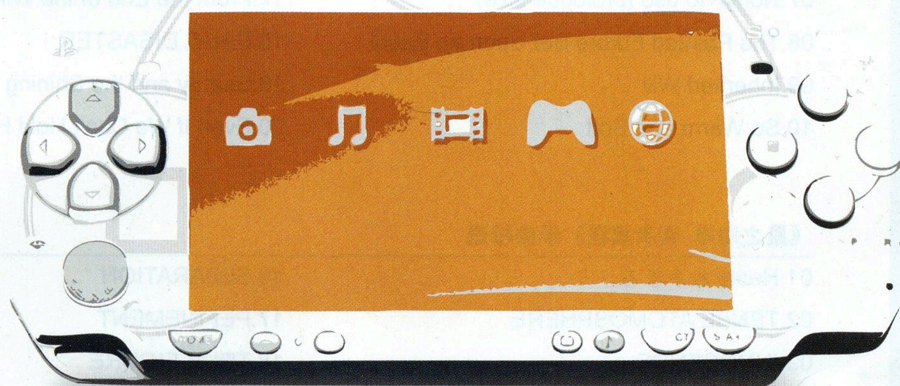
PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.4



精彩



从PSP开始

PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.4 专辑

CD曲目

《荒野兵器 交叉火力》乐曲精选

01.Crossfire
02.A Stroll on the Town With You
03.Birds Soaring Over the Battlefield
04.CRISIS DRIVER
05.Duel Sign
06.The Famous Me and the Can-do Woman
07.Honki no uso (prologue size)
08.The Painted Future Set Upon an Easel
09.Inherited Will
10.So Warm and Soft
11.This Sword Style Rages Still
12.Blank Easel
13.Intrude Upon Happiness, Plunder the Future
14.The Return to Elencia
15.A Professional Villian Clad in Sand
16.A Dramatic Turn
17.From the End of the Wilderness
18.FINAL DISASTER
19.Beauty and the Shining Sword
20.Even If We Can't Hold Hands Forever

《星之海洋 初次启程》乐曲精选

01.Heart/あすなろ
02.TENSE ATOMOSPHERE
03.INNOCENCE
04.ONE CHALLENGE
05.SECRETLY
06.SUNNY PLACE
07.CALM TIME
08.ENCOURAGE
09.LABO OF TAS
10.DIM
11.FIRST EXPERIENCE
12.HIGH TENSION
13.PAST DAYS
14.ANCIENT RUIN
15.AN IDEAL
16.SEPARATION
17.PEFINEMENT
18.TRUE FIGURE
19.FEDERATION
20.COME ON BUNNY
21.MISSION TO THE DEEP SPACE
22.FAR TO GET
23.BEFORE BATTLE
24.PURPOSE
25.FOR ACHIEVE
26.NEW HUNMAN RACE
27.BOTH SIDES CASE
28.ONLY WARRIOR
29.THE STRONG
30.ALL FOR ONE

目录

PlayStation Portable

PlayStation Portable

Contents

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

2008年，当全世界对北京奥运会翘首以待之时，索尼也在屏住呼吸，筹备其自进入游戏业以来最关键的一场战役。索尼的2007年在日月无光的黑暗凄凉之中度过，久多良木健下台、SCEI年亏损近20亿美元、各第三方相继叛逃，PlayStation的十年江山危如累卵。

熬过了黎明前最黑暗的时光，进入2008年，索尼迎来了希望的曙光。2008年是索尼寄予厚望的翻身年，具有决定性作用的诸多大作蓄势待发，2008年新春伊始已接连有数则振奋人心的喜报传来：PS3于2008年1月份在北美大败X360，销量与Wii逼平，将NDS踩于脚下；HD-DVD阵营于2月19日召开新闻发布会宣布撤出次世代光碟之争，跨时四年的BD与HD-DVD之战以索尼阵营的全面胜利告终，此役必将对PS3的反扑产生极大的推动作用。

在PS3的捷报频传中，人们忽略了另外一则喜人的消息：2008年初PSP的全球实际销量突破了3000万台，其中仅2007年4～12月的9个月销量就达到了1048万台，超过了2006年全年的总和。索尼为PSP策划的二度冲击已见成效，以PSP-2000的发布为标志，PSP的这次二度梅开更显姹紫嫣红。

梅开二度

记PSP复兴之道

文 Lancer

2007年7月 新的起点

2006年末，NDS在全球范围获得全面胜利，任天堂精心策划的"触摸世纪"战略将烈火从日本烧向全球，在至关重要的圣诞商季之后，NDS销量遥遥领先，掌机市场的争夺尘埃落定，NDS续写了任天堂的掌机不败神话。但在商场的争夺中，并非总是非胜即负，PSP保持年均千万台的主流游戏机出货速度，大体达到了索尼的期望值。在NDS凭借"脑白金"一骑绝尘而去之后，为了加快PSP的前进步伐，索尼成立了PSP高级市场部，由PS2的北美推广重臣约翰·寇勒掌管该部门，开始筹划PSP的反攻。

2007年1月，PSP在北美获得了羞涩的小小成功：由于NDS在圣诞商战期间销售一空，因此在一月份时出现缺货局面，使得PSP的销量一度反超。但在2月份，NDS货源得到补充后，PSP与NDS的差距被进一步拉大，PSP北美月销量仅19万，而NDS为58万。整个2007上半年，PSP的全球销量仅377万台，约为NDS的三分之一。游戏阵容的严重匮乏是PSP走向困境的主因，PSP的2007上半年全球游戏总销量仅为2100万套，也就是说在这半年时间里，平均每位PSP玩家只买了一款游戏。日本地区尚且有《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP2》）等春季大作维持局面，挽回了一些面子，而北美地区的PSP几乎成为弃婴，在NDS的嘹亮凯歌之中孤立无助，用2006年秋冬商战之际余留下来的残羹冷炙勉强度日，甚至出现连续数月没有任何PSP游戏进入软件销量榜TOP40的尴尬局面，PSP游戏软件所占市场份额不到10%。

PSP的硬件销量一直不低，虽然比NDS矮了一大截，但是跟X360、PS3等次世代主机相比其领先优势明显，可软件销量的步伐却从未跟上。根据《日经新闻》于2007年3月的一则报道，PSP于2007年2月底在日本突破500万台的实际销量，普及速度与当年的PS相同，不同之处在于当年PS是靠《最终幻想VII》拉了一把，而PSP是在《MHP2》发售10天后在日本突破了500万销量。时势造英雄，不同特点的主机必然创造出不同类型的现象级游戏，GB和GBA是《口袋妖怪》，NDS是"脑白金"，而PSP是将画面优势、联机乐趣等主机特点发挥得淋漓尽致的《怪物猎人》。2007年上半年，《MHP2》成为全日本销量最高的游戏，甚至超过了《Wii Sports》。

《MHP2》的成功自然是值得庆贺的喜事，为迷茫中的第三方指明了一条在PSP上生财的成功之道，但与《最终幻想》等游戏相比，《怪物猎人》对PSP的发展却也存在不少负面作用。《怪物猎人》是一个著名的"TimeKiller"，轻轻松松谋杀掉玩家的数百个小时不在话下，这使得上百万台PSP成为《怪物猎人》专用机，对于玩家而言一款游戏能够享受如此之久着实是捡了个便宜，但它却在无形中降低了玩家对其他游戏的购买力。2007年2月，除了两款《怪物猎人》外，进入销量榜前50名的PSP游戏只有一款《宿命传说2》；3月份，《MHP2》的排挤效应表现得更为明显——在日本游戏TOP 100销量榜中只有3款PSP游戏，分别为《MHP2》、《MHP》和排名第64位的《宿命传说2》。另外一个值得关注的现象是《MHP2》对PSP的硬件销量促进作用非常有限，虽然《MHP2》发售当周PSP在日本的销量增加了约1.8倍，但整个2月份的销量却从1月份的24.4万降低到20万。

2007年7月，《MHP2》等春季大作带来的动力已消耗殆尽，PSP在日本沉落谷底，当月主机销量仅13.6万，软件销量更是只有17.2万，当月销量最高的两款PSP游戏竟是从美国引进的《GTA》和《瑞奇与叮当》。虽说7月是属于淡季，可这也未免太淡了一些，PSP需要有新的刺激，这一点刚刚接任社长的平井一夫心知肚明。2007年7月的E3展是久多良木健正式退位之后，平井一夫首次以SCEI最高总指挥身分在全世界媒体面前发表演讲，他带来的E3展头条新闻却不是人们望穿秋水的PS3大降价，而是PSP-2000的公布。



2007年7月11日是PSP新的开始，在软硬件销量均极度疲软的市场环境中，索尼的E3展前发布会给人们打了一剂强心针，在公布PSP-2000的同时，也公开了《达斯特》与《星球大战前线 变节者中队》的捆绑套装，索尼策划了半年的PSP重生计划正式曝光，该计划的要点表现在两个方面：其一、用轻薄化的新款PSP刺激市场需求，让人们重新产生对PSP的兴趣；其二、加强与第三方的合作，在宣传、营销渠道和软硬件捆绑等方面对重点大作提供支持，逐步改变PSP软件不足的局面。一个星期后，索尼在日本召开记者招待会，一举公开了六种颜色的PSP-2000，同时宣布推出《危机之源 最终幻想Ⅶ》的限量套装，并公开PSP 1seg电视接受器和视频输出功能详情，在软硬件和多媒体功能方面同时发力，让沉睡已久的PSP再度成为全球焦点。



2007年8月 解救欧洲战场



欧洲大陆曾经是索尼的骄傲，PSP曾在英国创造了首周销量18.5万台的销售记录，当周英国游戏销量榜几乎被PSP游戏全部包揽——这个记录至今仍未被打破。在2006年里，PSP在欧洲一直与NDS势均力敌。然而PSP的这个最后阵地在2006年末已呈败相，以《任天狗》、《脑白金》为代表的多款NDS大作长期停留于销量榜高位，而PSP在漫长的大作真空期中将初期牛气冲天的声势消化殆尽，与NDS的硬件销量比例扩大到1：4，索尼对PSP的放任自流终于让这块充满潜力的沃土沦为荒野，欧洲地区的PSP在美日欧三地中长期垫底。

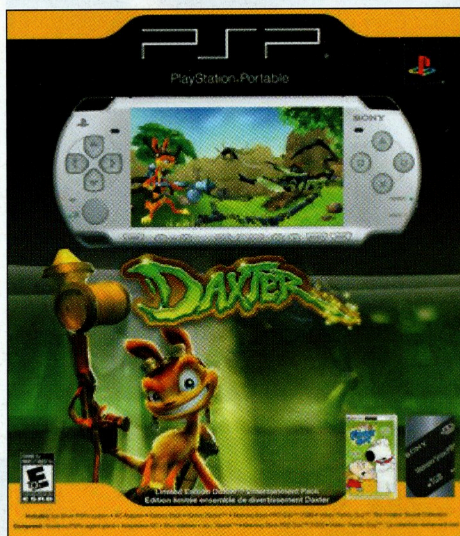
除了缺乏大作阵容外，一系列的恶劣广告宣传活动也在给PSP的形象抹黑。2007年11月，《广告时代》的一则报道透露，由于多则广告对PS/PS3的形象起到负宣传效应，与SCEA合作了13年的TBWA广告公司终于被一脚蹬开，高达1.5亿美元的下一阶段PlayStation品牌广告预算将会转交给西雅图的Publicis公司和洛杉矶的Deutsch公司。位于荷兰的TBWA是全球最大的广告公司之一，从初代PS就开始为索尼策划了多个成功的广告宣传活动，欧洲与美国的大多PS系列产品创意广告大多出自该公司之手。TBWA的广告创作实力不容置疑，PS2时代的众多创意广告获奖无数，成功将PS2打造成时髦的大众化娱乐产品形象，在iPod席卷时尚电子产品市场的风潮中也可以看到TBWA的活跃身影。近几年来，索尼开始加强对青春反叛期青少年的广告宣传力度，TBWA为PS系列产品制作的广告也开始剑走偏锋，从过去注重艺术性与创意性的思路走向了叛逆诡异之道，从街头民宅的涂鸦广告，到有鼓励人们自杀之嫌的英国地铁站广告，乃至引起强烈争议的荷兰白色PSP种族歧视广告，其创意仍在，可惜有点走火入魔，对PSP的形象造成了极其恶劣的负面影响。虽然也不乏“白色死神”、“白色SM女王”、“导盲犬”等获得了Lead Award金奖、戛纳广告奖的广告设计佳作，但其恶劣影响已经形成，Gamespot、Joystiq等网站编辑都在呼吁索尼“赶紧换广告公司”。比起邀请一线巨星用传统方式进行大规模广告宣传的NDS，PSP的“创意广告”可谓惨败。

根据索尼发布的数据，2006年第四季度PSP在北美总出货量仅为1万台，在欧洲出货89万台；接下来的一个季度是PSP诞生以来出货量最低的时期——2007年第一季度PSP全球出货量仅为69万，且全部来自日本，欧美两地的出货量为零！这连续两个季度的出货量报告令索尼的股东和投资者们触目惊心，索尼自此之后决定在其财报中不再报告出货量数据，改为报告实际销售数据。PSP长达半年的出货停滞期是由于索尼压货太狠所致，一方面索尼殷切地期待PSP迅速突破2000万的出货量，与来势汹汹的NDS拉近距离；另一方面，零售商对PSP在2005年的表现非常满意，对其销售前景极为乐观，结果PSP在仓库中大量积压，给零售商造成巨额损失。长达半年的出货停滞期为其2007年第二季度的销售低迷埋下了伏笔，零售商的进货态度从积极转为保守，而NDS却用不断缺货的饥饿营销成为欧洲零售商的新宠。应零售商对于消化库存的强烈要求，SCEE于4月份将PSP售价下调30欧元，当周在英国地区销量提升了60%，但两个星期后又重归平静，单纯的降价已经无法扭转PSP的走势，索尼无法再对零售商和软件商的呼吁无动于衷。

2007年8月22日，SCEE CEO大卫·里夫在莱比锡游戏展的新闻发布会中向全球700多名记者讲解了欧洲市场的商业计划，宣布PSP在欧洲实际销量已达860万台。为加强对欧洲市场的支持，PSP-2000将于9月5日率先推出欧版，并提供辛普森黄和蜘蛛侠红两种特别版，同时推出GPS定位系统实用软件《GO！Explore》，而《GO！Messenger》将会通过PSP摄像头让PSP具备无线网络视频聊天的功能。显然，对于欧洲市场索尼仍然是以令人无法拒绝的硬件魅力和强大的多媒体性能为宣传要点，过去一直跟在日本和美国玩家身后吃冷饭的欧洲玩家当了一回上宾，成为“PSP-2000风暴”的始发地。



2007年9～10月 重生



PSP-2000从9月5日开始在欧洲各国相继上市，其中最为重要的英国市场首周销量1.7万，比起前一周增幅达4倍，改良机型对于销量的促进作用明显高于降价。据第三方机构统计，当周PSP欧洲销量为11.5万台，比上一周增幅为182%。PSP在欧洲的周销量连续四周保持在10万台以上，但是由于缺乏配套的大作，进入10月中旬后开始小幅回落，进入11月旺季才开始重新振作。9月份PSP在欧洲的销量约为40万台，只有NDS的一半左右，与当初NDSL上市时欧洲全境供货告急的火爆局面相比略显冷清，但索尼、零售商以及第三方均对此十分满意，PSP-2000与预想的一样扭转了PSP急转直下的危境，获得了人们等待已久的动力，欧洲大陆的一千万台销量目标近在咫尺，这是第三方用于衡量投入力度的重要参考数据，跨过了这道坎，就可以为第三方开发大作提供踏实的心理保障，从而进入大作与硬件销量互相推动的良性循环。NDS于2006年8月和2007年1月在日本和欧美相继突破千万销量之后，进入大作充裕、硬件供销两旺的极速发展期，在2007年内全球销量超过3000万台。PSP虽然落于下风，只要有足够的用户基数作保证，也同样有望挽回第三方对PSP游戏丧失的信心。

欧版PSP向千万销量冲刺的同时，美版PSP也在为销量冲千万作最后的准备。2007年9月5日，首款"冰银"版PSP-2000在美国上市，赠送一张《达斯特》、一根1GB记忆棒，以及一张《恶搞之家》动画DVD，售价仅199.99美元。同时SCEA在MTV.com、ESPN.com、MySpace等网站投放了广告，更多的广告预算则是留给了年末商战。SCEA对PSP-2000的推广力度不小，只可惜拿不出配套的大作。由于《GTA 罪都故事》销量较之《自由城故事》大幅下降，原定的《圣安地列斯》项目被搁置，《战神 奥林匹斯之链》也因为进度问题而延期至2008年，这使得PSP在北美的2007年末商战中寒酸无比，索尼不得不挖出本已入土为安的《达斯特》当挡箭牌，这款2006年春发售的游戏随着PSP-2000同捆套装的推出在9月份后重返销量榜首，成为2007年末商战期间PSP在北美的旗舰作品，销量突破200万套——这个了不起的数字背后是半买半送的尴尬。从2007年的PSP软件销量榜可以看出，每个月在PSP销量榜上占据显赫位置的大多是《GTA》、《午夜俱乐部》、《极品飞车》等2006年前的游戏，巅峰时期的老本让PSP连吃了两年，SCEA将绝大多数精力都放在水深火热的PS3身上，没能为PSP的大作开发划拨精兵强将，也没能连同第三方打造大作攻势，PSP能够凭借自身硬件魅力在北美屹立不倒已是奇迹。2007年9月PSP的美国销量为28.5万，比8月份增加逾13万台，虽增幅不及欧洲，却也算是有了喜人的起色。10月份，《最终幻想战略版 狮子战争》以及在E3展中被索尼重点宣传的《星球大战前线 变节者中队》上市，成功助推了PSP-2000带来的动力，将PSP的当月销量保持在28.6万台。

2007年9月的TGS展中，SCEI社长平井一夫发表了"回归本源"的基调演讲："我们将会为第三方扫清开发环境中的一切障碍，并加强市场宣传的合作。"这一句简单的宣言昭示着索尼方向性的变化，在久多良木健时代里，SCEI埋头于技术研究，追求着打造独有格式、创造多媒体网络娱乐世界的梦想，倚仗自身的领先地位，忽略了对第三方的关怀。《危机之源 最终幻想Ⅶ》的出现让索尼与SE回到了1997年的好时光，该作的PSP-2000限量套装提前一周推出，立刻被抢购一空，索尼与SE发动各自的渠道和宣传力量，让该作成为9月份全日本曝光率最高的游戏，宣传规格之高几乎可与以往的《FF》正统续作相媲美。这款在PSP发布初期就已经公开的大作最终成为PSP梅开二度的标志，当月《危机之源 最终幻想Ⅶ》销量达67.9万，根据索尼官方的数据，PSP-2000销量达55万，成为PSP自日本上市以来销量最高的一个月，并超出NDS约15万台，是PSP时隔19个月以来首次力压NDS，重夺主机销量榜首。

9～10月份期间，除《危机之源 最终幻想Ⅶ》之外，《潜龙谍影 掌上行动 加强版》与《高达 战争编年史》均有不错表现，让PSP再现许久未见的热闹景象，将PSP-2000的旺销势头成功延续到年末，仅用两个月时间就在日本国内突破百万销量，比当初的PSP快了两个星期。《危机之源 最终幻想Ⅶ》的成功以及索尼的积极协助让SE这位重臣对PSP的热情空前高涨，除了已公布的《星之海洋》复刻系列、《异说 最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》等大作，还有多个神秘项目正在进行之中。





2007年11～12月 年末商战



2007年11月23日是美国感恩节后的第一天，这一天被美国人称为"黑色星期五"，所谓"黑色"并非不吉，而是指账面上的黑字，即出现盈利。黑色星期五通常被认为是圣诞商季的开始，这一天的零售表现预示着这个黄金季节的总体表现，因而深受美国财经界人士的关注。这一周过去之后，微软与任天堂迫不及待地为自己的出色业绩敲锣打鼓，分析家们也在热烈讨论PS3、X360和Wii之间的销量比例，没有人注意到在这繁忙的商季之后，PSP在美国的总销量终于跨过了一千万台的门槛。

当周PSP销量为21.5万台，较上周提高128%，PSP游戏销量全面攀升，不过排名前两位的《星战》与《达斯特》仍然是凭借捆绑套装上位，当月进入PSP游戏销量榜前十名的新作只有两款，其中《美国职业摔角联盟2008》是挂个牌子就能大卖的金字招牌，PSP版的销量仅为PS2的三分之一，最终美国卖出14万，欧洲销量42万，PS2版总销量156万。另外一款则是媒体与玩家都期待颇高的《寂静岭　起源》，在这个火爆的商季中，区区5.3万的月销量想必会让Konami心寒好一阵子。根据metacritic.com的统计，《寂静岭　起源》全球39家媒体综合评分为78分，属于中等水平，多数媒体打出低分的原因是以该系列在家用机上的作品为评判标准，而这也是PSP游戏评价普遍偏低的重要原因。此前一个月上市的《虹吸战士　洛根之影》更惨，好不容易做到了家用机的水平，全球41家媒体综合评分85分，IGN打出9.5分的超高评价，盛赞其在剧情、游戏性和多人游戏方面均是掌机游戏的新高峰。而现实是其首周销量仅1.35万，一个月下来也就卖了3万多套。这几款优质作品的相继落败应归咎于SCEA在宣传上的不冷不热，自从创造了PSP北美百万台首发的壮举之后，SCEA几乎就没再给PSP游戏投入过正儿八经的宣传，大把的广告费被砸到各种莫名其妙的广告中，2007年末商战期间主题为"伙计，自己搞一台"的PSP系列电视广告曝光率不小，却被恶讽为游戏史上的最烂广告，广告中将那些对PSP感兴趣自己却没有PSP的人们当傻子般调侃，给PSP的潜在用户留下恶劣印象。索尼刻意强调PSP多媒体功能的广告方向也让游戏的宣传力度被冲淡，不少本来很有前途的游戏无声无息地上市，无声无息地被撤下货架，最终不得不通过"逆向移植PS2"挽回些损失。《寂静岭　起源》的逆向移植可以说是被逼无奈，而《洛根之影》的销量比《黑镜》还惨，恐怕最终也难免会落个"逆向移植"的下场。

PSP游戏的宣传乏力应归咎于SCEA市场部的内部危机。自从出身于市场部门的前SCEA总裁平井一夫被调往日本总部，SCEA市场部及公关部正经历自1995年以来最严重的危机，高层人事变动异常频繁。去年6月份SCEA一日之内裁掉近百名市场人员，在业内引起轰动，此后市场部及公关部副总相继辞职。PS3销售不振让市场人员遭受最直接的压力，战略地位相对较低的PSP在市场宣传中遭冷落也是无可避免。相比之下，SCEJ在《危机之源　最终幻想Ⅶ》之后似乎已渐入佳境，12月发售的《星之海洋　初次启程》继续复制《危机之源》的营销套路，而《大众高尔夫　携带版2》围绕联机特性的一系列电视广告也收到了预期的成效，此外还有让动漫迷无法拒绝的《凉宫春日的约定》以及恶搞一切RPG的创意小品《勇者别嚣张》，让PSP又一次掀起高潮，月销量逼近60万台。

2008年 成熟期

2008年1月末，索尼宣布PSP财年销量预计可达1300万台，比之前的预计高30%，高于分析家的预期。日本地区的PSP已表现出春季大作浪潮到来之前山雨欲来的氛围，仿佛是为了迎接《MHP2G》的到来，《MHP2》的1月份销量突升至12万套，PSP月销量超过50万台，是去年同期的两倍以上。进入2月份后，PSP销量连续两周超越NDS，随着其后《无双大蛇》、《MHP2G》、《重生传说》、《星之海洋2　二度进化》等游戏的发售，势必将会抬升到更高的级别。实际上目前PSP在日本的周销量已经稳定保持在去年同期的两倍以上，从连续半年的表现可以确定PSP-2000已经让PSP平稳进入第二个发展阶段。在NDS已经获胜的情况下，PSP非但没有陨落，反而加速发展，实现了两个机种共存且共同繁荣的局面，当初索尼和任天堂对于两个掌机市场并存的预测成为了现实。在美国，《战神　奥林匹斯之链》引爆春季热潮，美国媒体对该作好评如潮，除流程稍短外，其画面、游戏性等方面都被不少权威媒体评为PSP的巅峰表现。在该作之后，还有美版的《危机之源》，以及《星球大战　原力释放》等大作；欧洲也有《极品飞车　职业街头赛》、《PES 2008》、《奥林匹斯之链》、《潜龙谍影　掌上行动　加强版》等作，机能已经几乎发挥到极限的PSP将进入成熟期，在掌机上重现Playstation家族辉煌的时刻正在到来。



PSP日版游戏

从一开始的被寄予厚望，到后来的身陷泥沼，再到PSP-2000发售后的人气爆棚，PSP的这种销售曲线也许谈不上是个奇迹，但在日本游戏界绝对属于异例。诞生3年有余，这台经历了风风雨雨的话题掌机在日本已经发售了500多款游戏。下面我们就一起来看看历年PSP日版游戏的销售情况，用数字去回顾PSP的成长轨迹。

2004年

年内共发售PSP游戏：18款

年内共售出PSP主机：33万 9944台

2004年12月12日，PS家族的"小女儿"PSP在万众期待中呱呱坠地。这台有着不凡血统的次世代掌机新宠在刚刚诞生时，就有大批重量级的作品为之保驾护航。《大众高尔夫》、《山脊赛车》、《真・三国无双》、《潜龙谍影》……这些曾经在PS阵营中创造了辉煌战绩的知名作品在PSP上同样表现出色。在PSP诞生的第一个月里，一共发售了18款游戏，在数量上甚至超过了NDS发卖首月的14款。

年度部分PSP日版游戏首周销量

游戏名	厂商	发售日	首周销量
大众高尔夫 携带版	SCEJ	2004年12月12日	6万6079套
山脊赛车	NBGI	2004年12月12日	6万163套
真・三国无双	Koei	2004年12月16日	5万6425套
潜龙谍影Acid	Konami	2004年12月16日	2万4149套
哔波猴学园 捉猴啦大全集	SCEJ	2004年12月30日	2万2999套
英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女	NBGI	2004年12月16日	2万1147套
到哪里都在一起	SCEJ	2004年12月12日	1万8476套
装甲核心 方程式前线	From Software	2004年12月12日	1万1210套
恶魔战士编年史 混沌之塔	Capcom	2004年12月12日	9695套
LUMINES	NBGI	2004年12月12日	6991套

2005年

年内共发售PSP游戏：108款（含廉价版）

年内共售出PSP主机：222万5799台（累计256万5743台）

相比发售初期的"花团锦簇"，PSP在2005年的软件阵容可以用贫瘠来形容，尤其是在上半年，更是有着一段相当可怕的软件空白期。纵观2005年的PSP游戏销量榜，我们可以发现在榜单上名列前茅的很多都是2004年首发时的老面孔，新作软件的匮乏程度可见一斑。在2005年底，一款对PSP来说有着举足轻重历史意义的作品——《怪物猎人携带版》横空出世，如果没有它的存在，很难想象现在的PSP会是什么样子。

年度No.1 大众高尔夫 携带版

SCEJ 26万 8173套

作为SCEJ自家的镇社级作品，《大众高尔夫》这个国民高尔夫系列来到PSP平台可以说是顺理成章的事情。游戏完全继承了系列一贯轻松易上手的特点，是一款老少咸宜的休闲佳作。



历年销量大阅兵

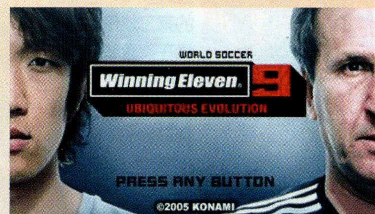
年度No.2 怪物猎人 携带版 Capcom 23万3783套

“《怪物猎人》系列”在家用机上的销量并不惊人，而PSP版《MHP》的首周销量也不过区区11万8317套。但《MHP》是一只潜力股，它的后劲让所有曾经小瞧过它的人乖乖闭了嘴。



年度No.3 世界足球 胜利十一人9 无所不在 Konami 20万2176套

本作是在PS2平台上屡创百万佳绩的“《WE》系列”在PSP平台推出的第一作，加上廉价版在日本的最终销量接近30万套，之后发售的两款PSP版《WE》续作均没有能超过这个销量。

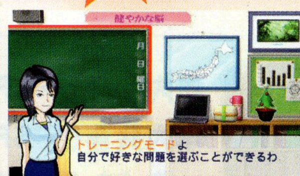


年度No.4 真·三国无双 Koei 19万5473套

“《无双》系列”在PSP平台的首款作品，画面上并没有实现真正的16：9。游戏以《真·三国无双3》为基础，采用了不同于家用机版的“走格子”系统，并大大强化了副将的作用。



年度No.6 东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 SEGA 18万5199套



尽管SEGA的“《脑锻炼》系列”作品当年在PSP上也小小红了一把，但终究远远无法和NDS平台的同类作品所相提并论，SEGA企图在PSP上另辟蹊径杀出一片天地的想法最终也成了黄粱一梦。

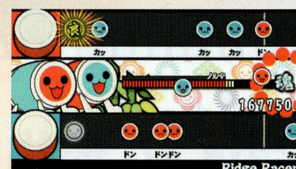
年度No.12 BLEACH 灵魂升温 SCEJ 8万6613套

人气动漫《BLEACH》首次游戏化的作品，尽管作为对战游戏其可选择的角色实在是少得可怜，但FANS依然对其报以了热烈的欢迎。今年5月，该系列将在PSP上迎来第5款作品。



年度No.23 太鼓之达人 携带版 NBGI 5万9925套

PSP版两作《太鼓之达人》的素质均不错，但销量却都只有6万套左右。目前该系列的NDS版已经创下了40万套以上的佳绩，以后想要在PSP上再看到可爱的太鼓形象，恐怕是很难咯。



年度No.30 炼狱 洗罪塔 Hudson 4万5305套



Hudson在PSP上推出的一款原创作品。独特的世界观和人设、精湛的系统让该作品深受日本玩家的好评，可惜在国内其受关注程度实在太过有限。

年度PSP日版游戏销量TOP30

统计时间：2004年12月27日～2005年12月25日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	大众高尔夫 携带版	みんなのGOLFポータブル	SCEJ	2004年12月12日	26万8173套	39万9161套
第2位	怪物猎人 携带版	モンスターハンターポータブル	Capcom	2005年12月1日	23万3783套	23万3783套
第3位	世界足球 胜利十一人9 无所不在	ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション	Konami	2005年9月15日	20万2176套	20万2176套
第4位	真・三国无双	真・三国无双	Koei	2004年12月16日	19万5473套	28万6187套
第5位	永恒传说	テイルズオブエターニア	NBGI	2005年3月3日	19万3458套	19万3458套
第6位	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版	东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル	SEGA	2005年10月20日	18万5199套	18万5199套
第7位	山脊赛车	リッジレーサーズ	NBGI	2004年12月12日	15万8265套	27万3521套
第8位	哔波猴学园 捉猴啦大全集	ピポサルアカデミ～ア どっさり！サルゲー大全集	SCEJ	2004年12月30日	12万7679套	12万7679套
第9位	捉猴啦！P	サルゲッチュP！	SCEJ	2005年3月17日	11万3443套	11万3443套
第10位	麻雀格斗俱乐部	麻雀格斗俱乐部	Konami	2004年12月12日	10万5454套	12万7972套
第11位	文字解谜大辞典	ことばのパズルもじぴったん大辞典	NBGI	2004年12月16日	9万446套	11万5349套
第12位	BLEACH 灵魂升温	BLEACH ヒート・ザ・ソウル	SCEJ	2005年3月24日	8万6613套	8万6613套
第13位	潜龙谍影Acid	メタルギアアシッド	Konami	2004年12月16日	8万224套	11万8553套
第14位	波波洛克罗伊斯物语 皮耶托罗王子的冒险	ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒险	SCEJ	2005年2月10日	7万9756套	7万9756套
第15位	南梦宫博物馆	ナムコミュージアム	NBGI	2005年2月24日	7万9572套	7万9572套
第16位	到哪里都在一起	どこでもいっしょ	SCEJ	2004年12月16日	7万3476套	10万3205套
第17位	高达 战争策略	ガンダムバトルタクティクス	NBGI	2005年9月22日	7万3275套	7万3275套
第18位	英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女	英雄传说ガガーブトリロジー 白き魔女	NBGI	2004年12月16日	7万3115套	10万3834套
第19位	天诛 忍大全	天诛 忍大全	From Software	2005年7月28日	7万942套	7万942套
第20位	达比时光	ダービータイム	SCEJ	2005年4月21日	7万668套	7万668套
第21位	BLEACH 灵魂升温2	BLEACH ヒート・ザ・ソウル2	SCEJ	2005年9月1日	6万9733套	6万9733套
第22位	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	SEGA	2004年12月24日	6万7274套	7万6507套
第23位	太鼓之达人 携带版	太鼓の达人ぽ～たぶる	NBGI	2005年8月4日	5万9925套	5万9925套
第24位	实战柏青嫂必胜法 北斗神拳 携带版	实战パチスロ必胜法！北斗の拳ポータブル	SEGA	2005年6月30日	5万6550套	5万6550套
第25位	大众高尔夫 携带版(廉价版)	みんなのGOLFポータブル(PSP the Best)	SCEJ	2005年11月17日	5万3333套	5万3333套
第26位	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	NBGI	2005年8月11日	5万2887套	5万2887套
第27位	激・战国无双	激・战国无双	Koei	2005年12月8日	5万684套	5万684套
第28位	首都高战斗	首都高バトル	Genki	2005年4月21日	4万9907套	4万9907套
第29位	TALKMAN	TALKMAN	SCEJ	2005年11月17日	4万6845套	4万6845套
第30位	炼狱 洗罪塔	炼狱 The Tower of Purgatory	Hudson	2005年1月27日	4万5305套	4万5305套

2005年其他受瞩目PSP游戏销量

英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪



《卡卡布三部曲》在PSP上推出的第二款作品，虽然在读盘时间等方面比前作改善了很多，但最终销量只有3万2159套，与《白发魔女》相去甚远。这也从某种程度上证明了《白发魔女》能卖到10万套以上只是沾了首发的光。

NBGI

十二勇士 战国封神传

Konami



由Konami倾力打造的原创S・RPG作品。游戏人设精美，战斗系统和剧情也可圈可点，声优阵容的强悍更是让人无法忽略它的存在。只可惜它并没有选择在一个恰当的时机发售，如果放在现时今日来卖的话，其销量恐怕不会只有2万2860套这么可怜了。

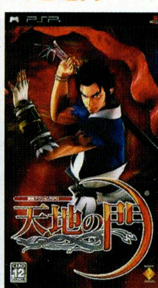
苍穹的法芙娜

NBGI

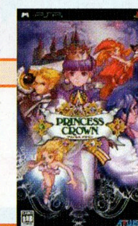
根据当时的人气动画改编而成的动作游戏，累计销量为3万172套。这是《苍穹的法芙娜》第一次改编成游戏，同时也是最后一次改编成游戏。

天地之门

SCEJ



由Climax制作，SECJ负责发行的原创A・RPG作品，累计销量为2万4402套。游戏中散发着浓郁的东方风情，独特的招式组合系统颇有新意。游戏后来还推出过完全中文版。



公主的皇冠

Atlus

Atlus在SS时代的幻之名作。PSP上的移植版只是在画面上加了个框而已，甚至连比例都不愿意去调一下，卖了2万2466套算是已经够对得起Atlus了。

2006年

年内共发售PSP游戏：231款（含廉价版）

年内共售出PSP主机：194万6911台（累计451万2654台）

这一年中，PSP平台所发售的游戏数量达到了历史最多的231款。不过遗憾的是，PSP并未因此扶摇直上。原创作品乏人问津，移植作品销量大幅缩水成了这段时期PSP游戏所面临的最大问题。凭借着"脑白金"风潮的全面盛行，NDS将PSP远远地甩在了身后，彻底巩固了次世代掌机王者的地位。同年12月12日PSP两周岁生日时，Square Enix宣布日本国民RPG系列的正统续作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》将在NDS上推出，这一令业界哗然的决定犹如一道风向标，带动着大量第三方的叛逃，PSP的人气也因此跌到了谷底。

年度No.1 怪物猎人 携带版

Capcom

43万5181套



发售于2005年年末的《MHP》由于统计时间的关系没能获得当年的第一，不过在2006年，其"凶恶的本性"就开始显山露水了。不仅原始版本轻松坐上了该年的PSP销量榜榜首，廉价版也卖得非常好。

年度No.2 SD高达 G世纪 携带版

NBGI 27万1425套

高达和战棋，这是两个公认的和PSP相性十分好的要素，因此结合了这两大要素的《SD高达 G世纪 携带版》想要卖得不好几乎是不可能的。不知这款内容超级丰富的游戏当年谋杀了你多少宝贵的时间呢?



年度No.3 潜龙谍影 掌上行动

Konami 19万4432套

与之前小打小闹的两款卡片游戏不同，本作是系列在PSP上推出的首款正统续作。精美的画面加上系列一贯的紧张刺激感让人深深融入了这个掌上的《MGS》世界，联机功能的加入也为其增色不少。



年度No.4 女神侧身像 蕾娜斯

Square Enix 16万8515套

PS末期RPG名作的PSP移植版，原作在各方面都几乎堪称完美，PSP版在原作的基础上又加入了数段全新的CG动画。正是有了PSP版《VP》不错的销量，3A后来才下定决心把旗下的"《星海》系列"也搬上PSP平台。



年度No.5 乐克乐克

SCEJ 15万4816套



SCEJ重金打造的原创作品，可爱的风格让平时不怎么接触游戏的女性玩家也为之心动。起用人气女星做形象代言、铺天盖地的广告攻势……游戏15万以上的累计销量说不上差，但与巨额的宣传投入依然成不了正比。

年度No.11 TALKMAN

SCEJ 12万2788套

相信不少玩家现在仍对其诙谐有趣的广告留有深刻的印象。《TALKMAN》是一款立意很不错的软件，只不过系统还不够成熟，在实用性上并没有预想的那么高。之后发售的《欧洲语言版》和《儿童版》在市场上更是波澜不惊。



年度No.26 圣女贞德

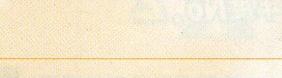
SCEJ 7万2536套

Level-5到目前为止在PSP上推出的惟一一款作品。游戏采用了史实与奇幻相结合的世界观，在画面和音乐上都有着相当出色的表现，《大战略》制作人员的加盟也让游戏的战略性可圈可点。



年度No.29 瓦尔哈拉骑士

MMV 6万4506套





阴暗的世界观和海量的道具让本作成为了当时的一款黑马作品。平心而论，游戏需要改进的地方还有很多，希望在即将到来的续作中，我们能够看到明显的进步。

年度PSP日版游戏销量TOP30

统计时间：2005年12月26日～2006年12月31日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	怪物猎人 携带版	モンスターハンターポータブル	Capcom	2005年12月1日	43万5181套	66万8964套
第2位	SD高达 G世纪 携带版	SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル	NBGI	2006年8月3日	27万1425套	27万1425套
第3位	潜龙谍影 掌上行动	メタルギアソリッド ポータブル・オプス	Konami	2006年12月21日	19万4423套	19万4423套
第4位	女神侧身像 蕾娜斯	ヴァルキリープロファイル ーレナスー	Square Enix	2006年3月2日	16万8515套	16万8515套
第5位	乐克乐克	LocoRoco	SCEJ	2006年7月13日	15万4816套	15万4816套
第6位	怪物猎人 携带版(廉价版)	モンスターハンターポータブル(PSP the Best)	Capcom	2006年8月3日	15万4187套	15万4187套
第7位	实况力量职业棒球 携带版	实况パワフルプロ野球ポータブル	Konami	2006年4月1日	15万431套	15万431套
第8位	龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ 真武道会	NBGI	2006年4月20日	14万863套	14万863套
第9位	大众高尔夫 携带版(廉价版)	みんなのGOLFポータブル(PSP the Best)	SCEJ	2005年11月17日	13万2912套	18万6245套
第10位	世界传说 光之神话	テイルズオブザワールド レディアントマイソロジー	NBGI	2006年12月21日	12万7855套	12万7855套
第11位	TALKMAN	TALKMAN	SCEJ	2005年11月17日	12万2788套	16万9633套
第12位	达比赛马P	ダービースタリオンP	Enter Brain	2006年7月27日	12万1471套	12万1471套
第13位	高达 沙场混战	ガンダムバトルロワイヤル	NBGI	2006年10月5日	11万4861套	11万4861套
第14位	铁拳 暗之复苏	铁拳ダーク・リザレクション	NBGI	2006年7月6日	11万4734套	11万4734套
第15位	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版	东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル	SEGA	2005年10月20日	11万2617套	29万7816套
第16位	幻想传说 全程语音版	テイルズオブファンタジアーフルボイスエディションー	NBGI	2006年9月7日	11万1034套	11万1034套
第17位	勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジーinいただきストリートポータブル	Square Enix	2006年5月25日	11万823套	11万823套
第18位	头文字D STREET STAGE	头文字D STREET STAGE	SEGA	2006年2月23日	10万4503套	10万4503套
第19位	皇牌空战X 诡影苍穹	エースコンバットXスカイズ・オブ・デセプション	NBGI	2006年10月26日	10万4017套	10万4017套
第20位	数夫	カズオ	SCEJ	2006年4月27日	10万3590套	10万3590套
第21位	我的暑假 携带版	ぼくのなつやすみポータブル ムシムシ博士とてっぺん山の秘密	SCEJ	2006年6月29日	9万6651套	9万6651套
第22位	脑力锻炼器2	脑力トレーナーポータブル2	SEGA	2006年5月25日	8万9430套	8万9430套
第23位	超级机器人大战MX 携带版	スーパーロボット大战MXポータブル	Banpresto	2005年12月29日	8万7342套	8万7342套
第24位	索尼电脑科学研究所茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验	ソニーコンピュータサイエンス研究所茂木健一郎博士监修 脑に快感アハ体验!	SEGA	2006年6月22日	7万9557套	7万9557套
第25位	BLEACH 灵魂升温3	BLEACH ヒート・ザ・ソウル3	SCEJ	2006年7月20日	7万6340套	7万6340套
第26位	圣女贞德	ジャンヌダルク	SCEJ	2006年11月22日	7万2536套	7万2536套
第27位	山脊赛车2	リッジレーサーズ2	NBGI	2006年9月14日	6万9295套	6万9295套
第28位	大都技研 柏青嫂模拟器 押忍！番长 携带版	大都技研パチスロシミュレーター押忍！番长ポータブル	大都技研	2006年3月2日	6万7041套	6万7041套
第29位	瓦尔哈拉骑士	VALHALLA KNIGHTSーヴァルハラナイツー	MMV	2006年8月31日	6万4506套	6万4506套
第30位	世界足球 胜利十一人10 无所不在	ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	2006年12月14日	6万2742套	6万2742套

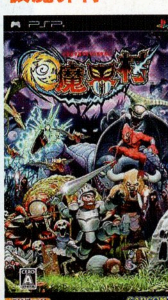
2006年其他受瞩目PSP游戏销量

真・三国无双 二度进化 Koei



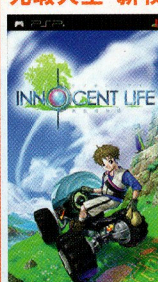
相比前作，本作在画面上实现了真正的16：9化，在副将系统上也进化得更加成熟。不过由于《无双》作品号召力的日益减退，其最终销量只有5万3268套，比前作缩水了不少。

极魔界村 Capcom



一向以高难度著称的“《魔界村》系列”时隔多年推出的完全新作，游戏画面进行了完全3D化，在声光效果上进化程度相当之高。游戏的首周销量为2万2101套，最终卖出了4万5810套。

怪兽王国 晶石召唤师 SCEJ



由《女神转生》之父冈田耕始打造的一款原创作品，集结了众多名家的豪华音乐阵容是其一大卖点，怪物的捕捉与育成也颇有新意。游戏的最终销量为3万3639套，虽然不高，但已经是SCEJ本家在PSP上推出的原创RPG作品中销量数一数二的了。

无暇人生 新牧场物语 MMV

由曾负责过“《勇者斗恶龙》系列”开发的ArtePiazza所制作的一款《牧场物语》分支作品，但是它却没有同为分支作品的NDS版《魔法工厂》来得好运。最终销量仅为2万4655套的本作在销量上甚至还没有移植版的《中秋满月 男生&女生版》高，后来逆移植给PS2后也是乏人问津。

迷宫制造者编年史 Taito

这是一款在同类游戏中玩法比较新颖的作品，因为在游戏里你并不是要在既定的迷宫中冒险，而是可以亲手去创造一个迷宫。游戏曾经得到过日本媒体的盛赞，但玩家却似乎并不买账，最终销量只有1万7353套。

勇敢的故事 新的旅人 SCEJ

为了配合电影的上映，《勇敢的故事》曾在PSP、PS2和NDS上同时发售了游戏版。PSP的这款《新的旅人》是其中惟一的一款RPG，同时也是三款作品中最受好评的一款。当然，销量方面也是三个版本中最高的，为3万2703套。由于首批出货不多，游戏上市后曾一度出现过断货的现象。



2007年

年内共发售PSP游戏：160款（含廉价版）

年内共售出PSP主机：302万2659台（累计753万5313台）

俗话说“大难不死，必有后福”，劫后余生的PSP在2007年所取得的好成绩出乎了所有人的意料。除了百万级的《怪物猎人 携带版 2nd》外，如《危机之源 最终幻想VII》、《最终幻想战略版 狮子战争》等作品也取得了不错的销量。曾一度被认为是垂死挣扎的PSP-2000用极短的时间突破了一百万，并且自发售以来一直维持着相当稳定的销量，成为了市场上的紧俏商品。PSP在年内售出了300万台以上，创造了历史新纪录。

年度No.1 怪物猎人 携带版 2nd

Capcom 148万9898套



对于这款游戏，相信已经不用我们在这里多费口舌来赞美它了。它是第一款破百万的PSP日版游戏，它是目前最卖座的PSP日版游戏，它是绝大多数PSP玩家投入时间最多的游戏，它是……

年度No.2 危机之源 最终幻想VII

Square Enix 75万3939套



跳票多时的本作终于在9月与新版PSP一同降临，首周47万152套的销量曾让人对其最终过百万充满了信心。但遗憾的是，喜欢它的大多都是以前的一路走来的FANS，后劲的不足让人无奈。

年度No.3 最终幻想战略版 狮子战争

Square Enix 30万1796套



《FFT》的PS版是日本游戏史上惟一破百万的战棋游戏，而这款“不怎么厚道”的移植版本所取得的成绩同样不俗。有的时候，经典的“冷饭”反而比新作更受人青睐，《FFT狮子战争》在销量上力压NDS的《FFTA2》不就是最好的证明吗？

年度No.4 高达 战争编年史

NBGI 20万9891套



从2005年的第一作《高达 战争策略》开始，这个系列在PSP上一直保持着每年一作的推出频率，并且销量一直在稳步提升。今年的新作副标题会是什么的？相信过不了多久我们就可以知道答案了。

年度No.10 瑞奇与叮当5

SCEJ 12万7724套



系列的第一作曾经在日本创下了50万套以上的好成绩，这对一款纯美式游戏来说是非常不容易的。这款《瑞奇与叮当5》是系列的正统续作，有着不亚于家用机版的高水准，丰富的武器和爽快的战斗一如既往地让人沉醉。

年度No. 14

星之海洋 初次启程 Square Enix

11万5280套



相比《VP》、《FFT》等的单纯移植，《星海》的重制要明显有诚意得多。游戏加入了全新的片头动画，起用了全新的声优，在系统方面也进行了大换血，完全可以当作一款全新的游戏来玩。游戏目前的累计销量约为20万。

年度PSP日版游戏销量TOP20

统计时间：2007年1月1日～2007年12月30日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd	モンスターハンターポータブル2nd	Capcom	2007年2月22日	148万9898套	148万9898套
第2位	危机之源 最终幻想Ⅶ	クライシスコアーファイナルファンタジーⅦー	Square Enix	2007年9月13日	75万3939套	75万3939套
第3位	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	2007年5月10日	30万1796套	30万1796套
第4位	高达 战争编年史	ガンダムバトルクロニクル	NBGI	2007年10月4日	20万9891套	20万9891套
第5位	潜龙谍影 掌上行动 加强版	メタルギアソリッドポータブル・オプス＋	Konami	2007年9月20日	20万6365套	20万6365套
第6位	大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLFポータブル2	SCEJ	2007年12月6日	16万5168套	16万5168套
第7位	潜龙谍影 掌上行动	メタルギアソリッドポータブルオプス	Konami	2006年12月21日	16万3854套	35万8277套
第8位	怪物猎人 携带版(廉价版)	モンスターハンターポータブル(PSP the Best)	Capcom	2006年8月3日	13万6717套	29万904套
第9位	机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版	机动战士ガンダムSEED 连合vs.Z.A.F.T.ポータブル	NBGI	2007年4月5日	13万3087套	13万3087套
第10位	瑞奇与叮当5	ラチェット&クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团	SCEJ	2007年6月28日	12万7724套	12万7724套
第11位	横行霸道 自由城故事	グランド・セフト・オート リバティシティストーリーズ	Capcom	2007年7月26日	12万5507套	12万5507套
第12位	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	2007年4月19日	12万4839套	12万4839套
第13位	实况力量职业棒球 携带版2	实况パワフルプロ野球ポータブル2	Konami	2007年4月5日	11万8126套	11万8126套
第14位	星之海洋 初次启程	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	Square Enix	2007年12月27日	11万5280套	11万5280套
第15位	宿命传说2	テイルズオブデスティニー2	NBGI	2007年2月15日	11万4757套	11万4757套
第16位	龙珠Z 真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	NBGI	2007年6月7日	9万7739套	9万7739套
第17位	世界传说 光之神话	テイルズオブザワールド レディアントマイソロジー	NBGI	2006年12月21日	8万6273套	21万4128套
第18位	BLEACH 灵魂升温4	BLEACH ヒート・ザ・ソウル4	SCEJ	2007年5月24日	8万3044套	8万3044套
第19位	最终幻想Ⅱ	ファイナルファンタジーⅡ	Square Enix	2007年6月7日	7万8057套	7万8057套
第20位	大众高尔夫 携带版(廉价版)	みんなのGOLFポータブル(PSP the Best)	SCEJ	2005年11月17日	7万4872套	26万1117套

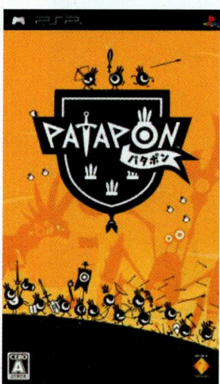
2007年其他受瞩目PSP游戏销量

勇者别嚣张 SCEJ



由开发过《天诛》、《侍道》等作品的Acquire开发的一款另类游戏。游戏的画面简陋得像是上个世纪的产物，但在内容的精彩程度方面却一点都没有让人失望。凭借着体验版以及玩家之间的口碑，这款低成本的作品获得了首周2万8558套好成绩，截至今年2月，其累计销量已经超过了10万套，并仍在稳步上升中。

啪嗒砰 SCEJ



SCEJ的又一款另类作品。俏皮的画面和新颖的玩法让任何人看到它后都有跃跃欲试的冲动。游戏目前的累计销量约在5万套左右。游戏在北美地区发售后，也一度在玩家中造成了不小的轰动。

凉宫春日的约定 NBGI



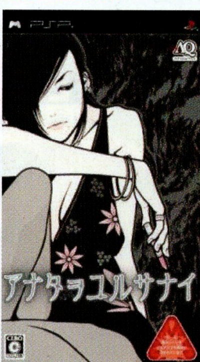
《凉宫春日的忧郁》首次游戏化的作品。游戏采用了全新的2D技术，将人物塑造得活灵活现。本作的限定版采用了上限生产制，为6万套。游戏首周卖出了7万865套，累计约为10万套。

龙骑士的咏叹调 直到龙之沉睡 日本一Software

这是日本一推出的一款原创RPG，除了人设和声优阵容外，其内容上的可取之处实在少得可怜，恐怕只有日本一的死忠才会耐着性子将其打完吧。游戏的首周销量为2万360套，累计3万6702套，也算对得起它的游戏水准了。



决不饶恕你 AQ Interactive



本作的制作人麻也一哉在AVG爱好者中颇有号召力，而负责音乐的植松伸夫对玩家来说更是个如雷贯耳的名字，由他们两人操刀的这款作品在制作水准上并没有让喜欢AVG的玩家失望。不过恐怕SCE和AQ Interactive就没有玩家那么容易满足了。厂商原本寄望于利用这款游戏来开拓女性用户，但很可惜，女性玩家并不领情，游戏的销量只有1万3251套。

荒野兵器 交叉火力 SCEJ



SCEJ旗下知名RPG系列的转型之作。变为了S·RPG的本作虽然有着与系列以往作品同样的高品质，但在销量上却并没有得到应有的回报。首周销量仅为2万8508套，在贬值之后最终销量也才5万套左右，实在非常可惜。

后记

进入2008年后，PSP-2000在日本的火爆销售势头依然没有衰退，并在周销量上多次力压对手NDSL。《WE2008》、《基连的野望 阿克西斯的威胁》以及《无双大蛇》等作品均取得了较为理想的销售成绩。即将到来的《MHP2G》必将以破竹之势成为今年上半年日本最卖座的游戏之一，而《异说 最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》等SE精心打造的大作也将成为PSP今后重要的软件后备力量。NBGI副社长鹈之泽伸近日在接受《日本经济新闻》的采访时，为自社低估了PSP的发展潜力感到惋惜，对没有在2007年末及2008年初准备更多对应PSP的软件导致错失商机后悔不已。在2008年，NBGI方面将会有包含《机动战士高达》相关作品在内的多款PSP新作推出。对PSP兴趣大增的日本第三方显然不仅仅是NBGI一家，SCEJ主席肖恩·雷登日前在采访中暗示，已有大量第三方厂商将在2008年大大加强PSP游戏的开发力度……

在摸爬滚打了3年多后，PSP的发展终于开始渐入佳境。PSP，2008更精彩！

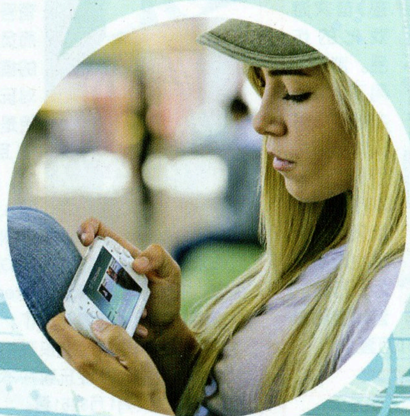
走向成熟
——PSP的三年成长之路

序

作为一名编辑，笔者和大家一样，也是一名喜爱游戏，喜爱掌机游戏的掌机玩家。而且也和大家一起亲历了一次又一次游戏历史上的巨大变革，感受着掌机游戏在日复一日中潜移默化的变化。作为玩家，笔者没有什么立场，无所谓喜欢谁偏袒谁，两大掌机上都有我爱不释手、谋杀我大量时间的游戏。这里，只是回顾一下PSP发售的三年多，在桀骜不逊与迷茫中走向成熟的过程。

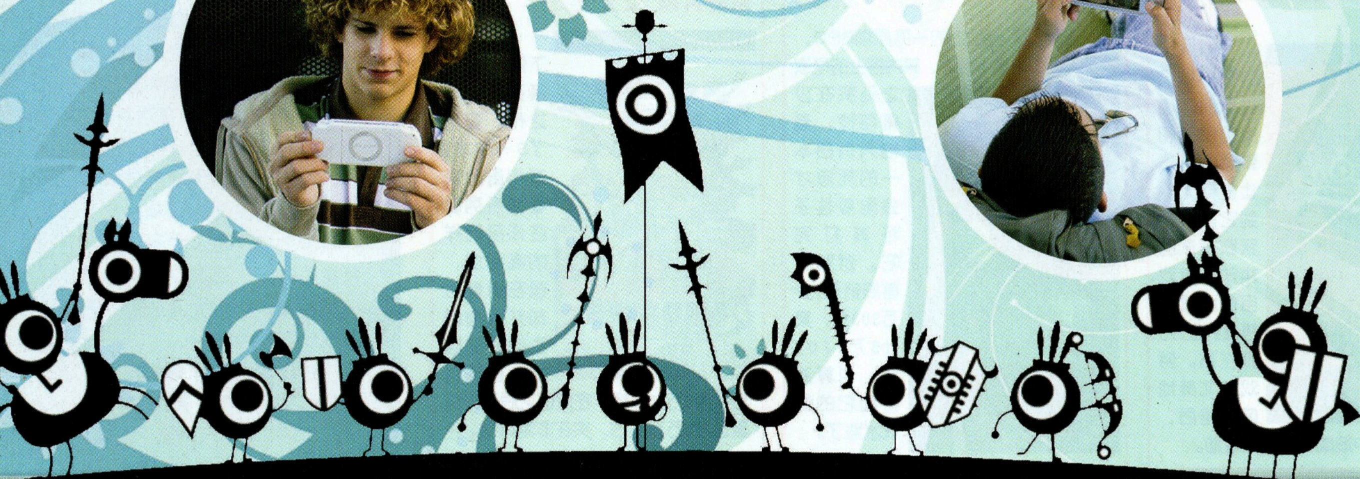
文 马修











诞生篇 受命于危难之中

就像我们这些普通家庭出来的孩子，来到人世一遭，不仅是吃喝玩乐谈恋爱打游戏来享受生活，还要给自己将来的生存打基础，要尽赡养父母子女的家庭义务、建设国家社会的社会义务、传宗接代的人类义务……除了生在富贵之家的阔少贵族，否则谁来这世上也免不了这些，以及这些义务带来的无尽压力。

PSP也是一样，PS家族虽然早在十多年前就夺取了家用机市场的江山，但进入21世纪仍不容乐观，外有微软砸重金一拼到底，内有任天堂虽不振作但在家用机牢占一席之地，内忧外患之下，索尼在游戏界离一统天下的大目标还尚远。老美的机器对欧美人的口味，在日本人气低迷可暂放一边；但任天堂独霸掌机市场为其提供无尽财源，令其无论日本国内还是海外，均和索尼分庭抗礼——攘外先需安内，拿下任天堂，立稳日本国内，方能大举进攻海外，而任天堂几次摧不垮，就是因为独霸着掌机市场这个巨大的大后方。攻陷任天堂，最重要的是直接攻陷其掌机市场。而当时的索尼，除了游戏市场和两个对手纠缠不清，其他领域也不容乐观，Walkman被Ipod夺了市场，影像上则一直和东芝、松下胶着不放，如果在摧毁对手掌机市场后接连提携便携播放领域，那索尼家族都将跟着发扬光大。PSP便是肩负着这个历史重任孕育并诞生的。

任天堂在掌机市场上的成功基本是克隆FC、SFC的成功模式，即软件战略。而PS、PS2的胜出，也同样是软件上的胜利。而今第三方已经稳固地团结好，历史的成功案例同样让人记忆犹新。于是，索尼掌机计划公布了。

消息一出，业界一片哗然，第三方也看好掌机市场，但掌机市场偏偏被掌握诸多百万级大作的任天堂霸着，想在任天堂的大作光环下创下PS2市场的成绩很难，第三方、尤其是PS、PS2时代起家的第三方，几乎都盼着PSP能带来家用机领域那样的大市场，而且索尼踏入游戏领域从没败过。



▲PSP概念机，诞生前的PSP便以该形象面对世人。

大多数人都感觉任天堂时日不多了，可索尼走的这步是招不折不扣的险棋。首先，任天堂成功模式是第一、二方软件的强大加第三方的共同实力，也正因为自身软件上的强大，才使其即使在第三方集体叛逃的时候也没被打垮；而PS、PS2则主要是第三方的胜利，可第三方是合作方，不是自己人，给谁出力是要看利益的。10年前任天堂就是因为权利金的事失了家用机的江山，而任天堂掌机市场的强大与第三方的积极参与同样有极重要的关系，为什么积极参与？制作成本低但卖得多。第三方有点像雇佣兵，今天收了甲的钱帮甲打乙，明天乙开出更诱人的佣金他就立刻掉转枪头来打甲，而且可能这面收了甲的钱帮着甲打乙，那面又收了乙的钱帮乙平定内乱——硬件厂商也没办法，乱世中这"几万杆枪"谁也不敢小看。

就算抛开靠不住的第三方，任天堂本身20余年的业界颠簸闯荡，也让其不仅有了一众第一方、第二方的精兵强将，及一大众的铁杆FANS，更积累了一套生存法则，这个生存法则不是列在表上的一二三四，而是危机来临之时迅速地针对实际情况作出反应的能力。

果然，2003年末，对手任天堂那边传来了异质掌机顺利开发中的消息。异质？何为异质？异在何处？面对着对手这么一个扑朔迷离的消息，相信当时索尼的高层都伤透了脑筋，可自家的PSP，却已经对外公布了UMD载体、多媒体等消息，虽然公布的这些功能都很诱人，但同时也把自己的战略计划早早地暴露给了对方，高机能、多媒体这些即使再诱人，可对手却有充分的时间来应对。异质……一直在家用机市场忍气吞声、在掌机市场过"土财主"日子的任天堂忽然就变得满脸杀气，这不禁让人想起，任天堂在掌机市场上，GB胜GG，GBC胜NGP、WS的事，虽然兵器不如人先进但用得好，土枪打坦克的神话被任天堂一次次上演，PSP未出世便嗅到了火药夹着血腥的怪味。

不过总有人嘴漏，不久后，"异质就是双屏"的消息就传得满天飞，任天堂也只好站出来公开发表证实了此事，接着业界嘘声一片，索尼高层也又重新恢复了笑容，除了对这所谓的"异质"的不屑，更因为此时已经有许多合作多年的第三方都纷纷站出来表示支持PSP，曾在PS时代让PS一子定江山的Square Enix也在2003年11月底公开宣布加盟PSP，有如此多的老盟友的支持，加上对手所谓的"异质"不过如此，索尼算是吃了定心丸。

春天的E3总使会让游戏玩家感受到浓浓的春意，因为E3上，大量的游戏界消息将在这几天发表，而2004年的E3更不一般，索尼和任天堂都要把自家尚未出世的新掌机拿出来展现给世人，这次的"宝宝秀"将是尚未出世的两大主机的一次交锋。



▲初次面向大众虽然可能有点心里没底，但这"人生第一步"还是必须要迈出的。

2004年的E3在人们的期待中来了，任家的宝宝NDS机能参数等新消息被大量公布，还展出并提供试玩了很多完全针对异质机能的游戏，这些展出游戏和最早被透露出的双屏基本没什么关系，而是主要强调了触摸功能，大家在圆头圆脑的任家宝宝的脸蛋上捏一下，掐一把，喜爱得不得了；而索家宝宝PSP这面却准备得严重不足，除了演示画面，并没有什么让人能亲自感受的东西。但这次还是让索尼开心了不少，因为NDS的造型太低龄化，游戏也太低龄化，真正的玩家有谁成天会去整日地把游戏时间用在揪马里奥、皮卡丘的脸上去？而索尼手头有一大票拥有稳定玩家群的大作，即使没有亲自试玩也有相当多数的人相信，在掌机上玩到这些次世代大作完全不是梦。

接下来双方就为自家宝宝拉票造势，今天宣布多少家厂商加盟，明天公布些新消息振奋人心，就这么一直折腾到秋天，重要的时刻要到了，因为到了公布价格的时候了，尤其是PSP，大家相信PSP机能的强大，但同时也担心这么有技术含量的东西要多少钱才能请回家。结果索尼这次被对手搞了一次突袭，9月21日索尼发布会召开的半个小时前，任天堂突然公布了NDS的价格15000日元，并公布了12月2日的发售日。接着就出现了2004年游戏界著名的"空白17分钟"，尴尬片刻，索尼方面发表了一些苍白空洞的消息敷衍了事后便草草散会，之后足足沉默了一个月。这一个月的时间，对手任天堂开始了前所未有的广告攻势，而索尼，却还在为PSP的上市时间和售价争论不休……

■2004年E3上展出了PSP及一些来自于PS家用机领域上的大作。





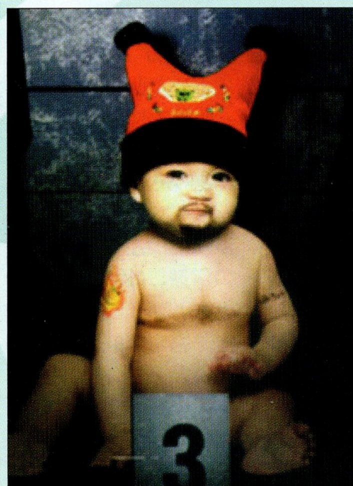
▲尴尬的17分钟……

一个月后，PSP的售价终于公布：19800日元，而且也将在2004年末上市。也许在索尼高层的发布会演讲稿中，PSP有着符合他高贵身分的、远高于19800日元定价；也许索尼的计划中，PSP应该在来年软件硬件都准备充足后，选良辰择吉日上市一举荡平掌机市场，可是……自己先手时，被人的后发制人吃个哑巴亏；如今对手先出，却又把自己打个防不胜防，也许这个时候，索尼高层才真正认识到对手的老练与狠毒，同时也感受到自家宝宝PSP，将面临怎样的一场艰难的战争。

索尼是一个大家族，作为大家族的新生儿，他在未出生时，便担负起重振家族辉煌的重任，PSP肩负着的，不仅仅是索尼游戏市场全面胜出的重任，更面临着夺回被ipod抢占的便携播放市场、确立UMD为播放领域新标准等巨大压力。可是在全面开战之前，PSP便已经处处被动了，因为游戏领域的这个对手太老练了。

12月12日，外形华丽、功能强大的PSP，肩负着巨大的压力和重任发售了。

初生篇 无可奈何的软件问题


▲PSP初一诞生便有着难以抵挡的霸气。

人来到世间的过程是被动的，PSP也是一样，尽管在发售前PSP一直处于被动挨打的境地，但12月12日这天到来之时，无论准备充分于否，PSP都注定来到世间，为索尼、为SCE的辉煌与振兴而拼搏。

12月12日的发售很成功，东京的涩谷、新宿、池袋等地的不少电子电器零售店附近都出现了一千多人的长队，在最高峰的时候人数达到了1300人，成为一时间街头巷尾的热门话题，因为这种火爆盛况实在是好几年都没见到了。这一天，PSP卖出了17万台，3个月后更一举超越了前辈PS2！主机卖得好，游戏当然也要跟得上，《山脊赛车》、《真・三国无双》、《大众高尔夫》等在家用机主机上大红大紫的游戏带着人气来到了PSP上，无论是家用机玩家还是掌机玩家，都为其感动——家用机玩家可以随时随地重温曾经的经典，一直埋头于掌机的玩家们则为掌机发展到如此的水平而感动。

而NDS那边，却远没有这种感动和热闹，一方面，新加入的玩家只是玩个新鲜，而老玩家则悲哀地发现，宣传时勾得人们好奇心大盛的那些异质游戏不过如此，拉拉扯扯不久便没了新鲜感，NDS的软件真空期来了，这时如果PSP发动猛攻，那么当年PS大胜N64的历史基本就可以重现！

可是PSP没有。

因为PSP和NDS一样，都面临着主机发售后软件不足的问题。

如果说NDS面临的问题是过分强调异质功能，PSP面临着的则是仓促上阵后的软件数量不足。

老天没有偏袒任天堂，当索尼在2004年硬着头皮公布了发售时间后，就注定在对手出现软件危机时自己也面临同样的危机。

因为这次对手有了充分的准备，真正的鏖战，还在后面。

几款大作在手，可以吸引不少人，但想打垮对手，却远远不够。一骑当千只存在于游戏和故事中，没有数量充足的作品，在对手出现空挡期发动全面袭击，完全没有可能取胜。

游戏上，PSP面临的不仅仅是软件缺乏，众第三方厂商的合作态度也是一大问题，大量的家用机作品被移植，少有的原创作品则大都缺乏吸引力。然而移植作的泛滥，也和PSP发售前过分宣传的与家用机机能的对比有很大关系，宣传时那些抢眼球的游戏都是家用机上人气大噪的作品，第三方看到这些自然也把制作起来省事且方便的移植游戏作为首选，而且制作移植游戏很快，原本很紧的制作时间因为推出移植作而不再紧张。一时间，PSP上充斥了大量的PS、PS2的移植游戏，厚道的会把PSP的强大机能显示出来，让玩家不得不赞叹PSP的优秀机能；态度一般的，则把原来4：3的画面做成16：9，给个完全移植；不厚道的，则在4：3画面旁边额外加个菜单，或者给4：3的画面加个外框，甚至直接把画面硬生生地拉成16：9。

如果只有很厚道的几款移植作，估计谁也不会挑什么埋怨什么，可PSP发售之初便迎来诸多素质参差不齐的移植游戏，这时任谁也会不爽，发出"这游戏我在家用机上玩得好好的，干嘛非要多花2000多元钱在PSP上玩"的疑问——这个疑问很可怕，直接动摇了索尼当初宣传PSP时的一大卖点。硬着头皮上市的结果不仅让软件商匆忙上阵、移植作泛滥，还令首批主机出现了右键与□键的问题，而健叔那句"这是用户和游戏软件商必须要适应的"一下伤了玩家的心，虽说后来道了歉，但按键问题还是传得沸沸扬扬，一定程度上影响了PSP的人气。

在PSP那方为移植作泛滥和按键事件焦头烂额时，对手NDS已逐渐渡过发售后真空期并开始大展手笔，马大叔影响力不如当年，耀西触摸起来慢慢吞吞，那大家来养狗来练脑好了，《任天狗》、《成人脑锻炼》两个新的怪物级软件把一大票原本不玩游戏的人和老玩家都吸引得不亦乐乎，人家那面红红火火玩得尽兴，PSP这面却面临着"玩移植游戏不如直接玩家用机原版"的尴尬。



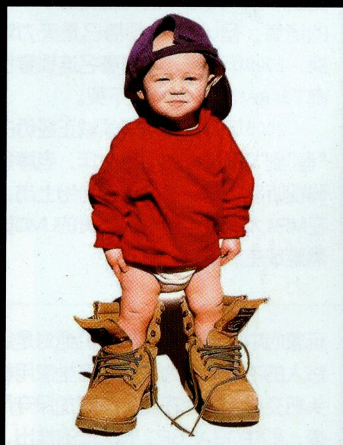






▲《机战MX 携带版》绝对是不厚道移植的代表之一。

叛逆期 PSP的多媒体之战

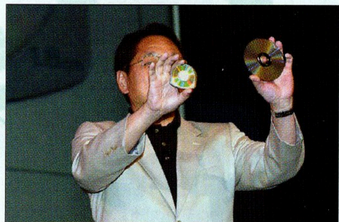


软件上的问题并没有让索尼立即去着手解决，因为PSP除了游戏领域的征战，同时也在进行着其他多媒体方面的奋斗，作为游戏机，把这个时段称为"叛逆期"并不为过。下面就让我们一起来回顾PSP在多媒体领域的征战回顾，来回顾PSP在多媒体领域曾经取得的辉煌，并分析其淡出数码多媒体领域纷争的原因。

昙花一现的UMD



▲29年前索尼的革命性产品Walkman。



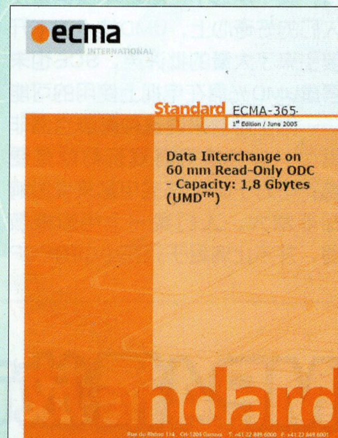
▲2003年UMD首次与世人见面。

1979年，索尼的Walkman革命性地改变了全世界人们欣赏音乐的方式，它使音乐不再受到空间的限制，即使是拥挤嘈杂的地方，人们也可以借由Walkman和耳机在自己的世界中强调自己的快乐，Walkman受到了崇尚个性的人们的欢迎，潮人们的形象上，从此多了个性的耳机，"耳机文化"由此深入人们的生活。2003年，当久多良木健拿出UMD，信心十足地宣称PSP为"21世纪的Walkman"的时候，索尼与索尼的"Walkman神话"再度被世人关注。而那张小小的UMD，成为了2003年世界瞩目的一大亮点。

UMD全称Universal Media Disc(通用媒体光碟)。这张小小的光盘的出现带给了人们无限的遐想：光盘的大容量让掌机游戏突破了容量上的限制，高画质、高音质这些家用机上的优势在掌机上也可以实现。不仅是游戏界，电影界也对这个小东西相当重视：推广得好，这种小光盘不仅可以让便携器材播放高素质电影成为可能，利用视频输出功能，在家庭中取代DVD甚至都有可能……索尼高层更给予UMD相当高的重视，如果克隆PS成功的方法使PSP成功，UMD必将成为便携播放媒介的一大主流，介时，游戏与播放媒体标准的相互连携，将让索尼在各个领域都大展鸿图。

2005年4月，第一张UMD介质的电影发行。最早在北美发售的UMD介质电影除了《十面埋伏》、《极限特工》、《墨西哥往事》、《蜘蛛侠2》、《生化危机2》这些索尼电影公司的自家作品，还有米拉麦克斯公司的《杀死比尔1》和《杀死比尔2》以及迪士尼公司的《加勒比海盗》，不难看出，电影公司也对UMD这种配合高清晰播放效果的PSP这种小光盘非常看好。

2005年6月21日，UMD被国际标准组织Ecma International正式认可为标准规格，规格编号ECMA-365。次日索尼宣布，UMD介质的《十面埋伏》和《生化危机2》都突破了100万，这对游戏市场表现平平的PSP来说是个不小的兴奋剂，大概是UMD电影方面的欣欣向荣使然，即使游戏市场上已经被NDS压制、软件方面更是被业界称为"移植机"，索尼方面仍未对此采取快速有效的手段。



▲UMD的ECMA-365规格认可证书的封面，全书共95页。

现实总是很残酷，多方树敌的PSP在游戏领域未能击败NDS反被对手压制，造成了主机装机量上的不足。而UMD影片上的一时火热也是人们的好奇心所致，在各视频播放器日新月异的推陈出新下，PSP的UMD介质很快不再为人们重视，在数码视听



■作为UMD播放器，PSP只考虑到便携却没有考虑到视频输出的问题。

领域集体由"音"转"影"的2005年，便携数码爱好者们对UMD新鲜一阵后，又去炒作别的播放器去了。

作为光盘媒体，UMD的1.8G大容量无疑为高素质大容量游戏提供了硬件基础；然而作为电影播放介质，其不足远不止PSP本身销量及人们的好奇心上，UMD技术的不开放引来了大量的批评声，SCE也未考虑UMD光盘在电视上使用的可能——对于游戏来说这种影响当然非常小，毕竟掌机游戏玩得就是便携；可对于UMD格式电影来说影响却非常大，人们买一个电影播放器，并不止满足于只在小小的PSP上观看，可花钱买来的UMD电影，即使在家也只能将电视晾在一边对着小小的PSP屏幕。而且由于容量上的限制，UMD单层光盘只能容下一般的标准时间电影，对超长时间的电影及电影本身之外的花絮内容却无能为力，即便是UMD双层光盘也需要在PSP内转换再重新播放才可读取光盘的另一部分内容，这使UMD对于已经被人们广泛接受但却有同样内容的DVD不具竞争力。只对应PSP的UMD，想在电影介质领域和DVD一样成为主流，便这样受到了先天的限制。除此之外，价格也是UMD的劣势之一，即使是UMD光盘降价，一般的也都高于DVD。加之前面所说的自身装机量不足及数码便携播放领域的蓬勃发展，使得UMD在出现了短暂的辉煌后，便迅速萎靡起来。

2006年2月，派拉蒙、华纳等电影公司宣布削减UMD光盘的出版。2006年3月，对UMD销售状况意见颇大的环球影业和Image Entertainment率先站出来宣布停止对UMD格式的支援。4月，华纳取消了预计发行的UMD格式电影，派拉蒙也正式宣布停止对UMD格式的支援。受此影响，其他相关公司也宣布减少对UMD项目的投入。

一路的急转直下，让SCE不得不开始考虑提高PSP传输电视的易用性。2006年5月，Nyko公司推出了可以实现PSP输出到电视的专利产品，传输的同时还对PSP充电的设定尽大可能地保证了电量续航能力，这款产品虽然在一定程度上再度促进了UMD的销售，但UMD的颓势已是天力难挽，2006年夏天，美国著名连锁零售商Target将UMD光盘下架。

2005年，数码视听领域正经历由"音"到"影"过渡的重要一年，老牌数码视听品牌的MP4播放器纷纷上市，在MP4大潮的冲击下，昂贵的UMD显然难成主流。

MP4播放市场的沉浮



■优秀的视频播放功能曾是PSP的一大重要卖点。

很显然，SCE在规划PSP的多媒体功能时便已经预见到了MP4大行其道的这一天，并为PSP增加了MP4播放功能，而且借由这个功能，PSP还一度在数码视听领域与众强并立，16：9的宽屏和优秀的屏幕显示效果令PSP成为MP4播放器市场形成初始的大战中谁也不敢小瞧的一支生力军。各数码杂志网站的主流MP4播放器的推荐、评测、导购，都少不了PSP，当时的火热程度与UMD上半年的不凡成绩，让PSP确实颇有"21世纪Walkman"的风范。

MP4格式标准早在1999年便被发布，这种格式的出现令数码领域的大小厂商们都看到了一个利润巨大的潜在市场。2002年，第一个成品MP4播放器被当时名不见经传的法国公司爱可视(ARCHOS)公布。至此，MP4播放产品便正式入驻数码视听领域，但由于技术成本等多方面原因，在2005年以前，数码视听领域仍旧以MP3播放为主，但谁都看得出来，随着技术的成熟，便携视频播放器将大行其道。一贯坚持推行自己标准的索尼在PSP上放弃了自己固守的阵地，为PSP加上大众化开放式的MP3、MP4播放功能，也看出索尼此次对数码多媒体领域妥协背后的决心。如果说UMD功能是用来实现索尼新媒体标准的宏伟计划，那么MP4功能无疑可以视为迎接即将到来的便携视频播放市场大战的利器，一方面开发洋枪火炮以图大计，一方面锻造青龙刀蛇矛迎战随时杀来的近敌，索尼的这一手不可谓不考虑周到。

2004年5月，微软联合英特尔发布了基于MP4理念的PMC(Portable Media Center)标准，并提供"PlaysForSure"多媒体内容下载服务，三星、创新等众多大厂加入到此联盟中。2005年上半年的CES 2005展会上，三星、创新、GateWay都推出了各自的MP4产品，爱可视、D-Link更是发布了具备无线上网功能的MP4播放器。MP4大战山雨欲来，数码视听领域从单一的MP3音乐播放器，过渡到以MP4播放为主并整合其他功能的多媒体数码产品已成定局。在游戏领域没能实现预期计划却被对手牢牢压制的PSP，在数码领域又将迎来另一场群雄逐鹿的恶战，此时的PSP，UMD势头正劲，MP4也早已备战多时。充分的准备让PSP在2005年数码视听领域的恶战中脱颖而出，相信很多玩家当时也和笔者一样，暗暗为游戏领域的PSP成功列入入MP4强者之列而骄傲。



▲在美国加州拉斯维加举行的CES 2005上，MP4播放产品大有数码视听领域新主角之势。

然而当今的便携娱乐市场与当年Walkman一跃成名的时代已大不相同，进入21世纪，数码产品日新月异的更新换代早已为人们习以为常，把收入大把花在数码产品更新上的发烧人士大有人在，而作为主定位为游戏机的PSP，却不得不遵守"不能过快推出新主机"的游戏领域潜规则，在玩家心中，过快推出新主机绝对是忽悠人的不厚道行为，而一直坐家用机头把交椅的索尼在此方面更加保守严谨，即使GBA SP、NDSL的推出，也都只是外在的量变，如果像数码新产品那样一两个月就推出加入数个新功能的新产品，玩家绝对会骂的，原因很简单，市场不同，规则也不同。而且PSP在发售时因为和NDS竞争本身利润就低，再发售加强功能的新机型，要么加价失去价格上的优势，要么继续咬着牙增加成本但保持价格不变，作为游戏机，无论取哪点都是非常不明智的。更重要的是，在数码领域和那些数码播放产品一起拼新机型拼成本，根本就是自己去往无底洞里扔钱。

多领域涉足的结果导致了PSP的顾此失彼，一方面，价格上被游戏领域的对手NDS牢牢牵制，另一方面，数码领域上日新月异的更新换代让PSP很快丧失了价格上甚至功能上的优势，每一次数码播放领域的大战之后，都会带来一次功能大幅增加增强、容量大幅增加、价格大幅下降的结果，并分出了低端、中端、高端多种机型来面对不同消费能力的用户。至笔者完稿时，著名品牌爱可视的2G容量的405型，有电力王之称的iAUDIO D2的2G和4G两种容量机型，索尼便携播放领域老对手ipod的80G容量的iPod Classic等，都在2000元以下，而随着时间的推移，新机型的不断推陈出新，这些外形时尚、容量巨大、播放效果优秀的播放器只会越来越便宜。而我们的PSP却只能不断地默守着2003年发售前预定好的标准、价格和游戏领域的规则，在其他MP4播放产品不断的推陈出新中日渐落后，如果加上2G、4G的索尼原装记忆棒，连价格优势也不复存在。发售伊始，MP4数码产品众强中尚有PSP的一席之地；而在现今的MP4导

购评测中，已经完全看不见PSP了。

PSP没有实现索尼高层寄予的厚望，残酷的现实让PSP的“21世纪的Walkman”成为了泡影，面对日渐激烈的MP4播放市场，索尼终于放弃了PSP占领数码视听领域的计划，2007年3月1日，索尼德国公司正式发布了NW-A800系列播放器，采用闪存作为媒介，提供2GB、4GB、8GB三种容量供用户选择。这象征着索尼的MP4播放器以独立身分进入了数码视听市场。当数字音乐时代来临之时，索尼就曾因固守CD、MD市场失去了大好时机大大落后于人，当众多大小厂商纷纷介入视频领域时，索尼的UMD计划失败，MP4播放上也因为PSP主体定位为游戏机而难以像对手们那样不断更新并大搞降价。索尼在2007年介入MP4播放器市场虽然晚了些，但如今的NW、NWZ、PMX三大系列都已深入人心，成为数码视听领域的一大品牌。

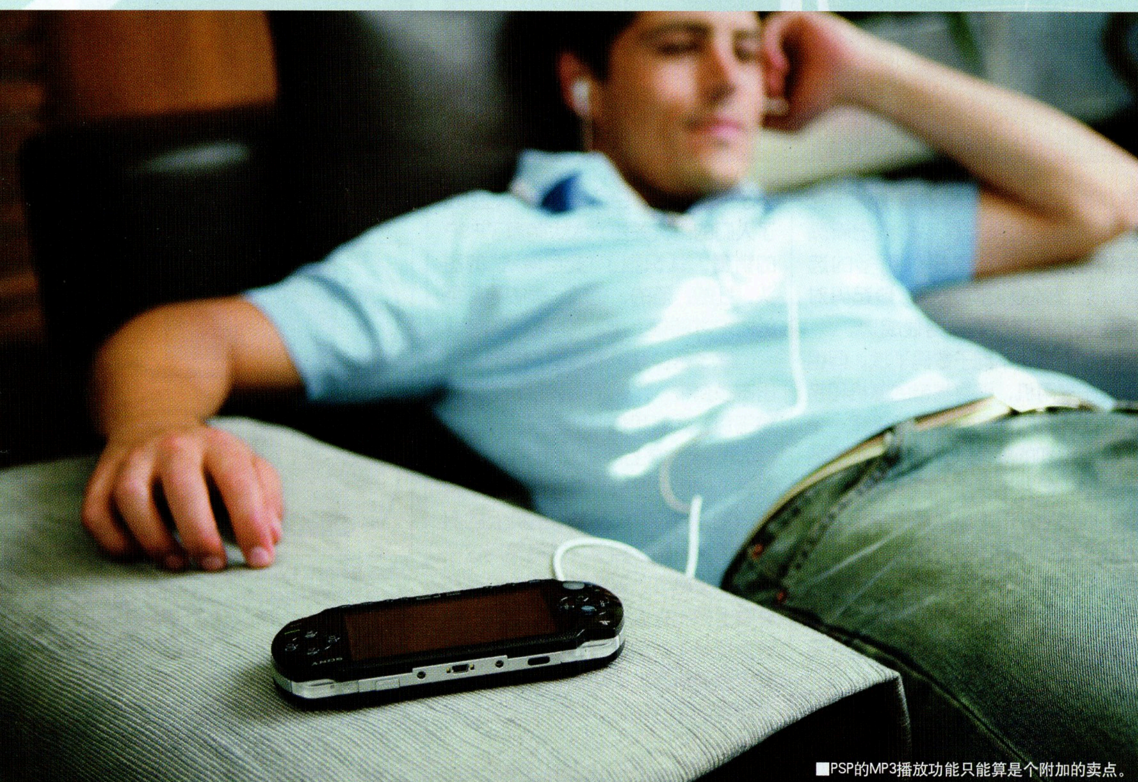


▲索尼首款MP4播放器NW-A800系列。



▲PMX-M79的优秀显示效果。

生不逢时的MP3功能


■PSP的MP3播放功能只能算是个附加的卖点。

相比在数码视听领域起伏叱咤过的MP4播放功能，PSP的MP3播放功能简直可以称得上是无作为了，PSP自身庞大的体积和相对于专门MP3产品昂贵的价格，使得PSP的MP3播放功能成为了附加功能而非卖点，简单地说，买了PSP可以用来听MP3，但为了听MP3买PSP却完全不值。而在PSP上市后，几乎是现代人必备的手机也在激烈的竞争中逐渐加入了MP3播放功能，其实早在2001年，索尼就发售了世界上首款音乐手机CMD MZ5，不过因为支持的格式ATRAC过于单一加上价格昂贵使得市场反映平平。2005年，在强大的竞争压力下，索尼推出了首款以优秀的MP3播放功能为卖点的W系列高端手机索爱W550，由于容量上的硬伤，同年又推出了得意之作——支持记忆棒的索爱W800，摆脱了容量上限制的W800大受欢迎，2006年初改进版W810推出，至此，“W系列”成为索爱品牌的一大主力。

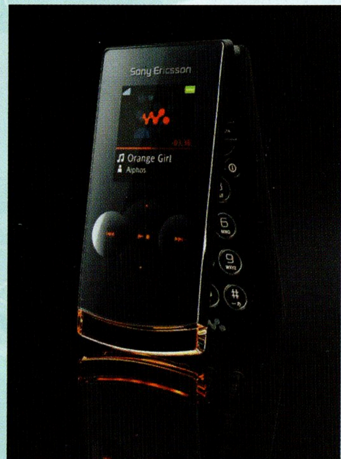
“W”即“Walkman”，W系列手机的推出，用经典品牌效应获得了不凡的市场号召力，可同时也几乎废了同门师兄PSP的一大使用功能，哪怕这个功能是附加的——即使是坚定的索尼支持者，即使已有了PSP，在拥有索爱W系列手机后，在体积相对庞大的PSP和随身必备的手机面前，该用哪个听歌也是显而易见的。

打着“Walkman”牌子的W系列手机的诞生，不知让曾信心满满地将PSP称为“21世纪的Walkman”的SCE高层做何感想，PSP没能达成预期目的，手机领域的竞争也是有目共睹，你不做音乐手机有的是人做，“Walkman”这么号召力十足的牌子为什么不打？PSP上市不到一年，不仅因为多媒体功能给自己招来了无数的非游戏领域对手，更让师出同门的索爱给分去一杯羹。一方面，PSP承受着振兴族门的重任；另一方面，其他的同族兄弟为了各自的生存也不得不打出家族的特色牌。索爱W系列手机也好，索尼旗下的三大MP4播放系列也罢，说祸起萧墙并不合适，但这最起码说明，PSP的“21世纪Walkman”计划失败了。

摧垮游戏领域老对手任天堂的最后阵地，UMD标准建立，完全面向数码视听领域现有竞争体系的MP3、



▲索尼的第一款音乐手机CMD MZ5。



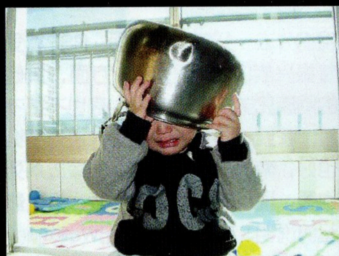
▲索爱W980。

MP4播放功能……PSP的任务不可谓不重。多媒体是把双刃剑，多一个功能，自然多一份吸引力，无形间给自己增加了潜在的市场和用户群；但多一个功能，也必然多一个竞争对手，虽然商场上的竞争不能回避，但四面树敌的处境不仅不好受，更会顾此失彼，PSP在面对MP4播放器市场日新月异地更新却不得不默守游戏领域"不能过快推出新主机"的规则，眼睁睁地丧失了各方面的优势，便是一个很现实的例子。

PSP在多媒体功能领域的成就有目共睹，作为掌机，它曾一度跻身于MP4播放器强者之列，今天在数码视听领域的淡出，亦有其非常无奈的因素。而作为玩家的我们，就以平常心来对待这些吧，和手机的多媒体功能一样，把这些功能看成是厂商给我们这些玩家——我们这些将游戏机同样作为必备之物的玩家们的一个礼物，就够了。

在数码领域，拥有多媒体播放功能的PSP昙花一现后便再难辉煌；然而在掌机领域，PSP虽没杀败任天堂，但也稳住阵脚，实现了GG、NGP、WS等前人所未能实现的事情，在游戏领域上，PSP和NDS仍是掌机市场名副其实的双雄。该朝哪个方向走，相信索尼高层也都在那个时候明白了。

迷茫期 向对手学习



PSP是在PS、PS2两位成功的前辈的光环之下诞生的，这个光环令PSP未出世便继承了前辈的人气，获得了PS系列玩家、第三方厂商的一致看好和认可；但同时也肩负了巨大的压力。然而现实残酷，PSP发售后的平平表现和第三方厂商的不思进取，最终让PSP没能象前辈那般辉煌。但PSP终究是名门之后，没挤掉任天堂没争上第一，但对NDS、NDSL的一波波大潮，也没被冲垮，不仅如此，还在对手强大的压力攻势下，取得了数次不凡的成就。这里，我们重点一下PSP从对手那学来的"变色魔术"

◀举目茫然的感觉并不好受，突破自我、学习对手的成功经验则更需要勇气。

走过了童年的无忧无虑，走过了青春期的张扬与桀骜不逊，一番闯荡之后，仍是两手空空的少年不得不反思自己曾经的所作所为，并且在有意无意间，开始虚心学习一些前人的经验。PSP就是这么一个孩子，有着远大的理想和野心，有着一飞冲天的壮志，并在广阔天地间将自己的想法付诸与拼搏……可是成熟的市场并没有给这个有远大理想的少年以展现壮志的机会，最终还是让PSP两手空空。

PSP在数码领域亲眼见识了对手们如何在不断的更新中飞速发展，而对手任天堂也早已把新颜色、新限定版这种手段玩得纯熟，游戏领域无法像数码领域那样高速更新主机，但像对手那样推出新颜色新版本，给玩家提供更多的选择，应该还是没问题的，最起码对手任天堂在这方面做得很成功。

掌机领域不同于数码领域，但也不同于家用机，随身携带的掌机和手机、数码视听设备一样，都强调一个个性，最初的黑色PSP看起来是够酷够豪华，但并不一定对应所有人的口味。而索尼在PSP新颜色的推出上简直让人急得暴跳，直到2005年9月，继首发的黑色版本之外的第二种颜色主机——白色PSP才姗姗而至。白色的PSP看起来少了一份桀骜不逊，更多了一份典雅，白色PSP上市后引起了人们的再次关注，大大刺激了PSP的销量，认识到了"变色魔法"的甜头，红的、蓝的、金的、银的等颜色的PSP才陆续上市。

除了各种颜色的版本，PSP还推出不少套装，比如和周边打包销售的霸王包，还有和《到哪里都在一起》、《潜龙谍影 掌上行动》、《乐克乐克》等套装的PSP主机。然而这些限定套装依旧承袭了PS系家用主机上的保守与惰性，除了月见、花鸟风月这一系列的主机外，这些套装跟本没有在外表上做出什么特别的图案，装在包装盒里是个限定套装，可拿出来玩就是个普通机器。即使开始走上多颜色多版本的个性路线，PSP还是显得很拘谨。



■让PSP初尝"变色"甜头的白色PSP。

相对一款又一款的新颜色PSP，坊间流传得更火热的是PSP的改进版，比如可能会搭载微硬盘，变得更薄，屏幕改良……各种猜测满天飞，尽管索尼高层一次次站出来辟谣，可2007年初，SCE英国高层还是透漏了开发新版PSP的意向，这下大家的期待热情更高涨了。

2007年的E3，新版PSP公布了，新任的SCE社长平井一夫把新版的PSP展现给了全世界的玩家，同时公布了新版PSP的详细参数，并将发售日被锁定在了9月20日。而9月13日，新版PSP还会在77777套《危机之源 最终幻想Ⅶ》的同捆套装中提前与玩家见面，背面有《CCFF Ⅶ》主题图案的该款同捆限量PSP-2000，让PSP家族首次有了游戏主题图案的限定主机。



▲PSP-2000首发便有6种颜色。



▲《危机之源 最终幻想Ⅶ》限定套装。

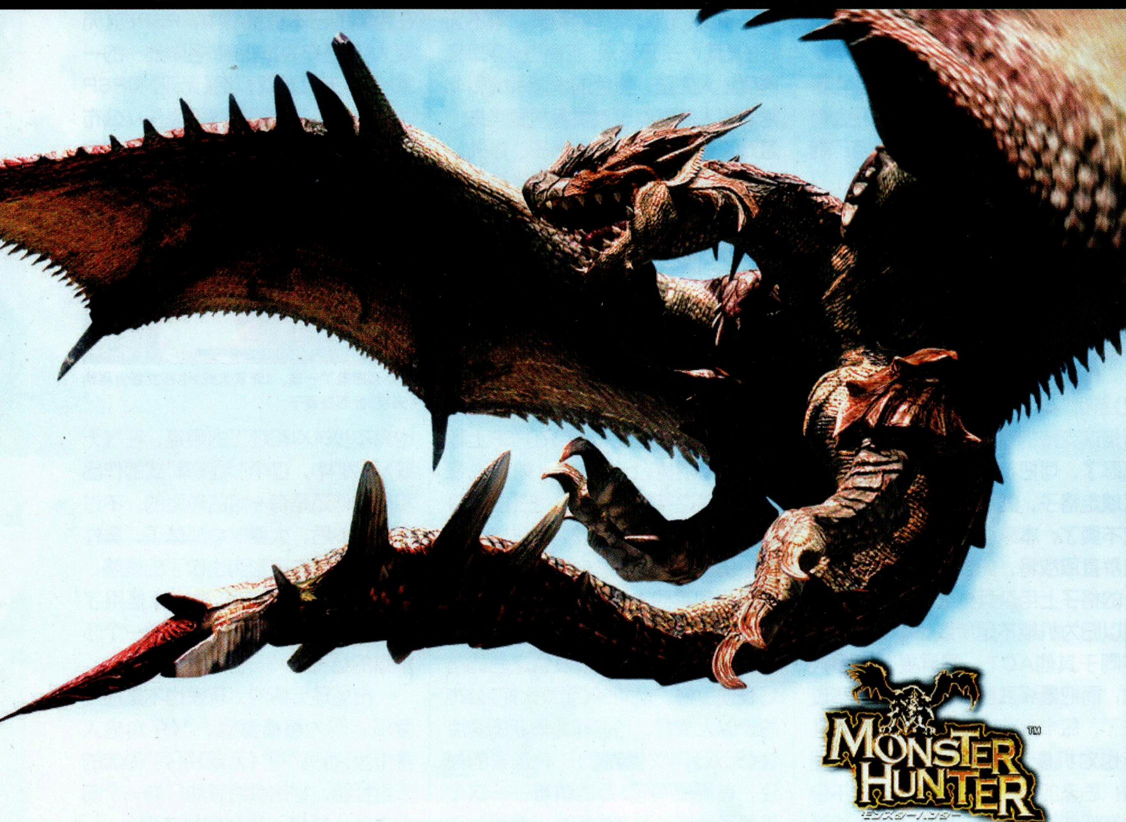


▲首款具有游戏主题图案的PSP主机——《CCFF Ⅶ》同捆限定版PSP-2000。

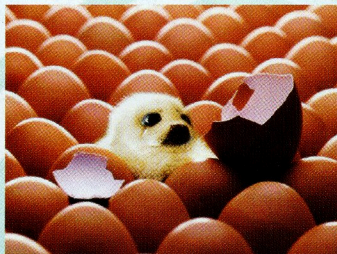
PSP-2000的发售，可以说是SCE大大放开思路的一个体现。索尼在数码便携领域的产品如手机、数码相机、MP4播放器，无一不在不断的推陈出新中彰显着时尚的魅力，PSP刚推出时也是惊艳四座，但长久的保守和对手的灵活让PSP最终丧失了外观上的优势。PSP-2000上市后，除了已经发售的《CCFF Ⅶ》的限定版，还有《基连的野望》限定版、《星之海洋》限定版、《星球大战》限定版、《辛普森一家》限定版、《蜘蛛侠2》限定版、《怪物猎人 携带版 2nd G》限定版……PSP-2000首发便有6种颜色，发售半年又有如此多的限定版。SCE观念转变之大可见一斑。

成熟期 PSP大作体系的形成与发展

硬件上换换色、变变形，其实是吸引眼球的表面功夫，真正想要让用户买来机器一直保持新鲜度和热度，游戏还是关键之关键。历经了移植大潮的洗礼和多媒体市场的拼搏，挡住对手NDS的一次次冲击后，完全回归游戏领域的PSP，又将怎么走一条路，家用机前辈的成功经验在掌机上未能为PSP带来同样的成功，对手NDS的成功之路自有其特色和值得学习之处但绝对不能模仿，因为PSP的优势在于机能，跟着别人更注定一辈子做不了老大。



移植态度与大作的起落



▲移植的态度如果不认真，那么移植出来的东西很可能就走了样。

某种意义上讲，大量的移植作虽然导致PSP丧失了在对手出现软件匮乏之期一举攻下对手阵地的大好时机，但同时也让PSP在对手的一次次大冲击中能够牢牢稳住阵脚不被冲垮，移植游戏拉拢的众多PS系的铁杆FANS在这个时候一次次拯救了重兵压境的PSP。

移植好吗？好，因为一些原本没条件玩到的游戏如今可以借由移植玩到了，以前玩得印象深刻的游戏也能重温感动了，由于对于老玩家来说，重温一下旧作，无疑就是重温一下过去的记忆。

移植好吗？不好，厂商都去移植，玩家都去怀旧，没人做新游戏，老玩家不断减少，新玩家吸引不来，很快，这个市场便要自己崩溃掉。

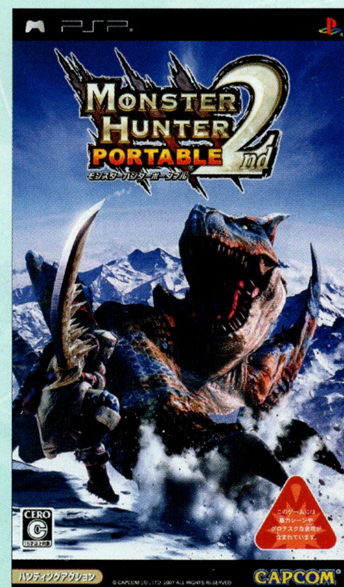
移植游戏可谓伴随着PSP从开始一路走到现在，在众多的移植作中，有些原本二线的作品，移植掌机后，因为游戏本身适合掌机加上厂商的诚意移植而晋身为一线大作；有些家用机上的一线大作，却因为厂商的态度问题而降为了二流。前者就是如今已是大红大紫的"《怪物猎人 携带版》系列"，后者则是一直以不厚道著称的光荣做在PSP上的"《无双》系列"。

《怪物猎人》原本是Capcom于2004年3月推出的一款游戏，虽然任务制的游戏方式和震撼的画面在当时吸引了不少人，甚至销量超过了Capcom当时的一线品牌的PS2网络游戏《生化危机 逃出生天》，但宣传时的不少看点在实际游戏时被删除，还是让人觉得厂商诚意不足；后来的《怪物猎人G》强化了人物技能并加入诸多亚种怪物，还解禁G难度，受到



▲《怪物猎人 携带版》给PSP玩家带来了前所未有的联机热潮。

更多玩家的欢迎，但当时的PS2经过多年的发展积累，大作体系已经相当完善，使这个不断进步的作品仍只能位居PS2二线之列。不过2005年末移植到PSP上后，以《怪物猎人 携带版》(以下简称《MHP》)为名的这款移植作受到了玩家们的热烈欢迎，美丽的场景、巨大凶悍的怪物、令人欲罢不能的收集、合作屠龙的乐趣……一



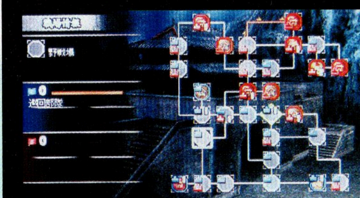
时间，几乎有PSP玩家的地方，便都可以见到玩家们联机屠龙的身影。

《MHP》基于《怪物猎人G》移植，但又在任务难度、训练难度上做了一定的降低，而武器性能上除长枪外也都进行了提升，此消彼长，便降低了游戏难度，也降低了新玩家的门槛……种种调整和进步，都能看出厂家的诚意。联机这一非常凸显掌机乐趣要素更受到PSP玩家的充分认可。《MHP》成为了PSP上的一匹黑马，著名网站Vgcharts在2006年末的PSP全球销量统计数据中，《MHP》以121万的销量在八款PSP百万作品中名列第三，超过了《大众高尔夫 携带版》和《山脊赛车》两大老牌大作，更给一直不太景气的日式游戏争了不少面子。


▲在各方面都做了大幅度调整与进化的《怪物猎人携带版 2nd》。

2007年2月22日，基于《怪物猎人2》改编的《怪物猎人 携带版 2nd》(以下简称MHP2)发售，原作《怪物猎人2》在《怪物猎人 携带版》的影响下已经获得了相当高的人气，移植PSP版后更是人气爆发，发售后不足两周便突破了百万销量，成为PSP在日本本土首款突破百万的PSP游戏。厂商在本作上表现的诚意可谓十足，画面、系统及各细节方面都有大幅进步，Capcom欲把《怪物猎人》打造为旗下又一大金字招牌的野心和决心昭然若现。

功夫不负有心人，《MHP2》的成功使《怪物猎人》成为Capcom在PSP乃至整个游戏领域的又一大一线大作，当《怪物猎人3》宣布跳平台时震惊业界，冷静之后人们忽然发现，曾经名不见经传的《怪物猎人》，如今已经有如此大的影响力了！“《怪物猎人携带版》系列”的成功有其必然性，任务制的游戏方式明显更适合掌机，联机的魅力也确实在掌机上得以完全发挥。也许Capcom开发第一作《怪物猎人》时，并没想到这个系列日后会有如此高的成就和地位，而这，与厂商认真的制作态度也是分不开的。


▲PSP上第一作《无双》的走格子画面。


▲《激·战国无双》的素质相当高。


▲《激·战国无双》的优秀特色之处在《真·三国无双 二度进化》中没能得到一点的传承。

反观《无双》，《无双》萌芽于PS，但在PS2上蓬勃发展，历史上那些耳熟能详的武将加上爽快的一骑当千吸引了众多的玩家，数作连续突破百万让《无双》成为PS2上的一线大作。

作为成长于PS2上的作品，“《无双》系列”支持PSP也是情理之中，可是这支持的诚意……拖慢、跳帧也就忍了，可把整个的战场划分成若干区域走格子，就足以让很多《无双》玩家不爽了，本来可以策马驰骋，杀进敌群直取敌将，如今却不得不在一个个的格子上与杂兵纠缠，当然，这也可以归为机能不足所致，毕竟《无双》不同于其他ACT，同屏要有很多人的；而把最终武器取消了就更说不过去了，每个人给准备一把最终武器难道也对机能有要求？明显是态度问题！后来的《激·战国无双》倒是不少地方都能看出诚意，比如说大大加强了战略要素的术符，最终武器的回归等等，这作《无双》让人玩得很痛快，甚至让人觉得在PSP上这么做《无双》很不错，一方面有自己的特色，一方面又不失《无双》原作的爽快。可不久后的《真·三国无双 二度进化》却又再度让人失望，特色的术符系统和非常吸引人的武器收集要素再度消失，游戏又变成了单纯的走格子、过关。

实际上，在PSP上，在大地图上跑来跑去的游戏多得是，虽然人数不多，可做成大地图真的那么困难吗？当PSP游戏被破解后，所谓走格子因为机能不足的理论便站不住了——堂堂的1.8G容量，光荣竟然只用二三百兆去做，一代更连200M都不到……厂商的不厚道换来的就是玩家的冷淡，惨淡的销量让《无双》在PSP上难以拥有家用机上的地位，如果说在PSP发售之初第一作《真·三国无双》还受到玩家的广泛关注，后来的除了PSP的铁杆《无双》FANS，已经很难再吸引到其他人了。

大概是认识到市场和玩家糊弄不得，亦或是PSP-2000发售之后的市场表现良好，最新的《无双大蛇》公布后，以大战场、语音作为最新的卖点让《无双》再次受到了PSP玩家的关注，首周便有了5万的销量——这个销量虽然与系列在家用机上辉煌时动辄百万的盛况难以相提并论，在PSP上更无法与从二线晋身一线的“《怪物猎人 携带版》系列”同日而语，但比以前PSP上的几作还是强多了。而且在当周的日本销量榜中，PSP的《无双大蛇》还作为排行前5名中惟一的一款PS系主机游戏，给《无双》和PSP争了光。其实《无双大蛇》原作从公布到销售的间隔时间非常短，游戏本身


▲光荣厚道了一些，《无双大蛇》也在发售当周给《无双》挽回些面子。

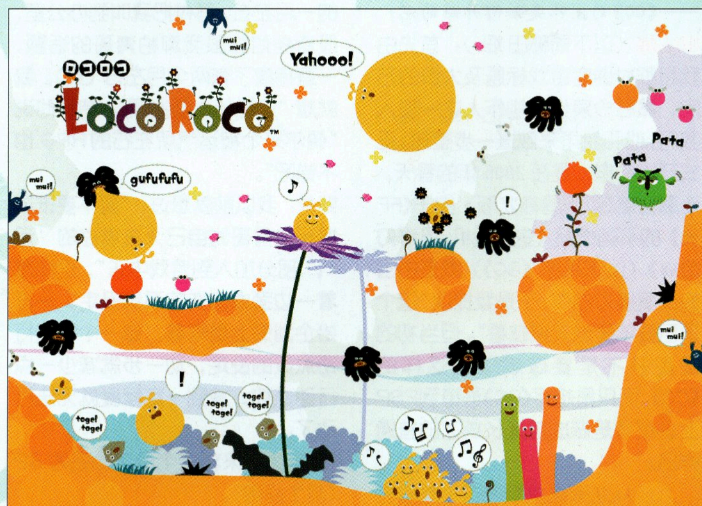
也有不少BUG和赶工的痕迹，在“《无双》系列”中，这个“大乱斗”式的作品和前几作还是有一定的差距的，不过移植PSP后，大量BUG都修正、属性方面的一些不良影响也做了的调整，加之大地图，这次光荣也算是用了心。而市场，这次也给了光荣一个还不错的结果。

市场是无情的，玩家也不是白痴傻瓜，同为移植游戏，“《怪物猎人携带版》系列”和“《无双》系列”形成的非常鲜明，相信会给其他厂商一个前车之鉴，移植，同样敷衍不得。





特色与逆袭



PS系主机十多年的发展，有了《大众高尔夫》、《我的暑假》、《战神》等SCE自己的第一方人气大作，而PSP上，自然少不了这些品牌来拉人气，其中PSP版的《大众高尔夫 携带版》还以过115万的销量晋身2006年末PSP全球百万作品八强之列。除了本公司的那些品牌来捧场，主机更要有自己的特色产品，毕竟已有的成就属于过去，面对新的形势必须要拿出相时而动的新作品，这样不仅能让自己避免沦为前辈主机的附属，在竞争中也更灵活更具优势。PSP初期的不景气，很大程度上便因为没有根据市场变化及时拿出自己的特色品牌。PSP也要有自己的特色牌。

2006年6月，一群圆头圆脑的东西弹着跳着来到了PSP平台，这就是PSP上第一方首款原创的创意之作《乐克乐克》，游戏的界面一改PSP游戏常见的华丽路线，采用了童话般的背景，角色则具有SCE第一方作品普遍具有的可爱特点，这些奇妙的生物们唱着、跳着、前进着，一会散成一堆，一会又聚成一坨……游戏玩起来轻松有趣，不过在当时，“PSP游戏应该够炫够酷”的理念早已深入人心，乐克乐克们没有像SCE第一方的前辈们取得那样优秀的成就，SCE方面也再度沉寂，直到2007年末，才又打出两张新的特色牌——《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》，前者颠覆了人们心目中勇者除魔的传统RPG思维模式，让玩家经营魔窟来等勇者上门将其剿灭，如此的创意和卖点自然会吸引玩家的兴趣；《啪嗒嘭》则和《乐克乐克》有异曲同工之妙，同样是简约但不简陋的画风，同样是一群造型古怪可爱的小生物，同样是喊着唱着前进，不过这次直接融合了音乐的要素，更增添了游戏的魅力。一时间，两款作品成为PSP玩家们讨论的焦点。

就销量来说，PSP这三款特色作品还远未达到《MHP2》、《横行霸道》这些榜首作品的气势，但却也有其自身的特点，并吸引了一大批玩家，PS3版的《乐克乐克》的推出，说明PSP原创的特色作品，也将和前辈们一起奔走于PS系各流行平台去演出去造势。SCE在PSP上打造原创特色系列，也在2007年末正式开始。

原创特色系列尚未成势但大有前途，而在PSP上创造一个又一个的盛况的，仍是已经具备相当人气的品牌，从早先雄据PSP全球百万作品八强之首的《横行霸道 自由城的故事》到去年和PSP-2000一起和玩家见面的《危机之源 最终幻想Ⅶ》，都在PSP上引发了一波又一波的热潮。其中一些作品甚至被移植到家用机上，《自由城的故事》已经移植，《寂静岭 起源》的PS2移植版发售在即，SCE第一方的《虹吸战士 洛根之影》和《战神 奥林匹斯之链》的逆移植消息也被传得沸沸扬扬……要说移植，以前都是从街机到家用机、家用机到掌机，可如今掌机移植家用机，倒也不能不说业界变得越发有趣起来。对这种现象业界有多种解释，比如PSP市场低迷论，如果低迷是理由的话，那这些优秀的作品又怎么会一款接一款地跑到PSP上去？也有观点认为是赚取二次价值，其实哪个作品向哪个平台移植，不都是为二次甚至更多次圈钱？还有就是游戏优秀论，相比之下，这个观点更合理一些——并不是笔者作为掌机玩家或PSP爱好者在这里替PSP吹嘘，因为一个很现实的问题，如果厂商对这些游戏的素质没有足够的把握，如何有信心让家用机玩家在已经众多的家用机作品中选择这几款掌机上泊来作品？无论从何来讲，今天PSP游戏整体素质提高、更多大作诞生，都是不争的事实。





▲2007年末PSP上接连推出的两款特色创意之作：《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》。



■《战神 奥林匹斯之链》将2008年初的PSP游戏大潮推向了高潮。

写到这里，本文也该结束了，回想PSP的三年，从背负摧毁对手最后阵地的重任，到今天身居第二但仍不断推陈出新；从叱咤数码领域的多媒体平台，到今天不断给玩家提供优秀作品的纯粹的掌上游戏机；从大量移植作品充斥，到今天同时拥有人气品牌系列作品、原创特色作品、移植作品等百花齐放；从被动地接受家用机上一款款作品的移植，到反移植作品给家用机……今天的PSP，虽然已难见发售之初的锐气，但更多了一份脚踏实地的沉稳，立足掌机市场，一步一个脚印地推出优秀作品抓住玩家的心，以后索尼在掌机市场上有多大作为，今天的我们还无法预测，但作为索尼踏足掌机领域的先驱者，PSP正在走向成熟。

《危机之源 最终幻想VII》制作人访谈

译 liberty

相信每一位玩过《最终幻想VII》(以下简称《FF VII》)的玩家,都曾经被这款具有里程碑性质的作品震撼和感动过。而跟随着《FF VII》走过了十周年的制作人们,对于《FF VII》更是抱有着一种特殊的感情。正因为他们怀着对《FF VII》的热爱与崇敬,我们才在PSP的《危机之源 最终幻想VII》(以下简称《CC》)中看到了精彩与感动的延续。下面就让我们来听听制作人员口中的《CC》,去了解《CC》诞生前后不为人知的故事。

原本应该是《BC》的移植作

——《CC》的制作是如何开始的呢?

田畑端(以下简称田畑):首先由我和野村确定游戏标题及大致的方向,然后今泉作为制作人之一加入我们,他和我再来做进一步整理。正式开始制作,是在2005年的春天。

北濑佳范(以下简称北濑):由于《FF VII》的系列作品《史前危机 最终幻想VII》(以下简称《BC》)就是由田畑负责操刀制作,于是我提议"这个项目要不要也来做做看"。但当初的设定并不是要做成现在这样的《CC》,而只是想将《BC》移植到PSP上、或者是做成其延长线上的普通作品。

田畑:从北濑那里听说这个想法后才两天,"《CC》开始制作"的消息就对外公布了,我可是吃惊不小(笑)。只是当时《BC》也才刚提供下载没多久,那个时候对我来说还很难想象《BC》的移植。

野村哲也(以下简称野村):当时我也参与了这个项目的研讨,跟田畑一样,我那时候也不太愿意做成移植作品,所以我干脆向他们两人提议,要做就做一个全新的游戏。

田畑:真正开始展开完全新作的制作之后,我们认为还是应该从一开始就和《FF VII》的制作者们一同参与,于是马上找来直良一起加入。

直良有祐(以下简称直良):当时,《最终幻想VII 再临之子》(以下简称《AC》)的制作还在进行中,我又身兼《BC》的监督,新作的制作让故事中事件发生的时间轴也混乱了,弄得我一时间摸不着头脑。比如"这边是《BC》的故事所以发生在'过去',跟那边的故事是同时发生的。"或者"那时的米德加尔(ミッドガル)就设定为这个状态吧。"之类的(笑)。

野岛一成(以下简称野岛):我也是在大概同一时间接到剧本的创作安排的。那时候野村就跟我讨论了关于战斗的想法。

——听说D.M.W是野村先生的创意?

今泉英树(以下简称今泉):2005年的一月左右,野村把我叫到办公室,很奇怪他总跟我聊柏青哥的话题,一直持续了有两个月左右(笑)。我就想"这是什么前兆吧",结果他说"偶尔来个被运气所左右的RPG也不错吧"。

野村:我以前就想过,"要不要试试把玩柏青哥时自己无法掌控的'运气'部分加入到游戏中去",这样想着一边考虑这次的系统设定。一开始企划书上是写着,做一个类似行动点数的设定,动一步就减少一点行动点数,减到一定程度就无法行动了。

田畑:后来将这个设定命名为SP(战士点数)。

——以前没有过通过使用精准的按键让转盘停止的想法吗?

野村:没有。如果那样设定,按键精准的玩家可以很轻松地转到想要的图案,但不擅长按键的玩家就怎么也转不到。

田畑:"快给我中啊!转到这边的图!"我们很想要在游戏中加入这种"碰运气进行游戏"的要素。

——提议这个方案的野村先生,方案的完成度和你的预想一样吗?

野村:(图案和数字)可能还是太容易转出来了,如果条件再设定得严格一点的话说不定也不错(笑)。

田畑:其实有段时期的确是比现在更难转出来的,所以不擅长战斗的人就开始有不满了。好不容易学到的技巧却无法发挥出来,一次都没有召唤出过伊夫里特(イフリート)就通关了,像这类呼声并不少,于是我们才做成了现在的样子。

——游戏结尾的故事里也有加入D.M.W系统啊。

野村:原本是将D.M.W作为增加战斗戏剧性的手段来考虑的。我们想要在最终战中,以内心世界的影像出现又很快消失的形式,表现出"想要留下的记忆却一点点消失了",以"转盘怎么都停不下来"的形式昭示出扎克斯(ザックス)的精神开始崩坏的事实。



当初是以30分钟的动画节目来定位的

——野岛先生在创作这次的剧本时，又遇到过什么困难吗？

野岛：因为结局早就已经决定，我只是顺着这个方向写下去，创作起来就比较轻松。而且我听说这次的主题是"继承"，于是我便按照"剑的继承"这条线来写。而登场的人物又都很熟悉了，所以创作起来反而很轻松愉快。

田畑：一开始野岛创作的剧本就非常棒，所以就聊到虽然是作为掌机作品，但也不能做得很随便，而这样一来项目开发的工作也就变得复杂了。

——《CC》可以玩很长时间，那么游戏的分量是怎么决定的呢？

田畑：我们是以之前的系列作品《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》（以下简称《DC》）为基准，让《CC》在其基础上进一步延长游戏时间，认真玩的话游戏时间设定在100小时左右。但由于这是一款掌机游戏，考虑到玩家玩游戏的时间，我们又不能单纯地追求扩充游戏分量。

今泉：上班和上学的玩家每次持续游戏大概在30分钟左右，野村又提出是否能加入让玩家感到"去学校（公司）的路上就算失败，还可以在回家的路上赢回来"的要素，于是我们就将游戏设定成动画节目那种以30分钟为一段的构成形式。

野岛：由于要做成动画节目的分段形式，所以剧本章节也改成了短短一段成章的形式，每一场内容都放入精彩片断，将焦点集中到小道具等上面。

田畑：但是我在读了野岛的剧本之后，感到将内容截断成这样短小的一段一段实在是太可惜了，最后改成将主线情节做成普通的《FF》流程，而任务一类需要深入研究的部分就做成片段的形式。

北濑：说到动画，《AC》限定BOX中附送的《最后指令》，某种程度上便是为了验证能否将动画作为《CC》的素材使用而制作的。

田畑：我们还曾经提出过在D.M.W中使用动画的想法。但由于游戏的开发工程与动画素材的制作工程无法统一，最后让这个方案无疾而终。

——完成品中，除去序章外故事一共分成了10章。当初设定的章节数是不是更多呢？

田畑：原本全篇共有12章，在野岛的剧本上再加上野村提出的新要素，整个故事就相当长了。而这样的话一张UMD就不够用了，我们就考虑着是否可以做成前后篇两张UMD，但公司方面否决了这个提议。

今泉：我们曾经以密集的企划书为理论武器，多次向上面请示要求做成上下两部，但得到的回应是"一部都还没有做出来，其它就更别想了"，很干脆地被否决了（笑）。

野村：甚至还说过要做成三部出品（笑）。

野岛：当初设定成在尼布尔海姆（ニブルヘイム）被抓那里，将游戏截断成前后篇。而最后没有被截断的完成品中，在被抓之后的故事好像变成摘要版了。

——剧本中，有不少诸如S计划、G计划一类增加《FF VII》故事深度的设定呢。

野岛：那个时候就想到了"《FF VII》系列"作品集。在主题素材方面制作人员和导演都作过多方衡量，因为是以杰诺瓦（ジェノバ）细胞为主线，所以干脆叫"杰诺瓦系列项目"好了（笑）。

以"我进公司的第10周年"的心情加入了《FF VII》的制作

制作人 **今泉英树**





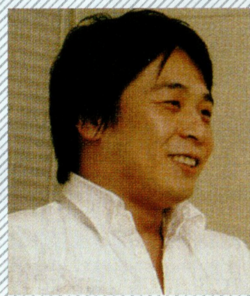
只有我知道的本作秘密

在《DC》的庆功宴上我就向Gackt先生提出让他参演《CC》的邀请。他问我："是要我以主人公的身分唱歌吧？"，我们的工作就是从解除这个误解开始的（笑）。

为《AC》《DC》的玩家们考虑，在各系列作品间的关联上下了很多功夫

导演 **田畑端**





只有我知道的本作秘密

我曾经想在最后的字幕"To be continued in FINAL FANTASY VII"中，玩笑式地添上"for PS3"几个字，但不出所料北濑和野村对此很生气，所以就作罢了（笑）。

——那么这次登场的角色及其剧本又是怎么决定的呢？

野岛：首先，决定让《DC》中的角色杰涅西斯（ジェネシス）出场，然后我们考虑了同为《DC》中角色的涅罗（ネロ）和威斯（ヴァイス）两人的登场场景，"剑的最初主人"安吉尔（アンジール）则作为新加入角色也是不可或缺的，以他们四人的出场为前提进一步往下制作。

田畑：对《DC》的玩家来说，晚出的《CC》在剧情上跟《DC》完全联系不到一起显得不太合理。所以从企划最初，野村就提到，必须将两部作品完美地关联在一起。

野村：初期设定中我们就安排了"最后涅罗和威斯去将杰涅西斯回收"。因为《DC》中杰涅西斯的登场太过唐突，必须让他与前情有所关联。此外，《DC》中还出现了deep ground（DG）战士的设定，如果不表现出他们从过去就是一直存在着的话，就会让《DC》在系列作品中显得孤立。

田畑：《DC》中DG战士的发源设定在《CC》的时代，所以这次让涅罗等几位DG战士也登场了。

直良：以追述过去为伏笔，最后进行回收，这创意真不错啊（笑）。

扎克斯是个很好把握的角色

——这次的主人公是扎克斯，那在撰写剧本的时候应该还是回过头去参照了扎克斯在《FF VII》中的各种行动吧？

野岛：因为之前刚刚创作了《AC》和《BC》的剧本，写《CC》时我对几部系列作的关联已经有一个大概的构思，一边回想之前的故事一边着手《CC》的创作，所以并没有进行得很困难。而且，扎克斯的部分写起来很轻松。《FF VII》中扎克斯出场机会很少，大多给人留下他总是蹲下或者缺乏冷静的印象。一开始就让人觉得"这家伙的动作是这样的"，所以人物形象方面就很容易进行创作了。

北濑：我虽然从一开始的《FF VII》就开始参与制作，但那时候对扎克斯这个人物的形象还是没什么概念。他在《FF VII》中出场很少，也没有台词。尽管国际版中有扎克斯参与的追加事件是我做的，但我还是对这个角色不太了解。我一直把他想象成克劳德（クラウド）的模样，这次才发现"原来他是这么一个角色"，对我来说这充满了新鲜感。以前我不明白为什么扎克斯这个角色一直很受欢迎，现在隐藏了10年的谜题终于解开了（笑）。

野岛：从《FF VII》最初的创作开始，每个角色的形象在我心中就已经有一个定位，这次让北濑感受到变化的，应该是为扎克斯加入了台词的缘故吧。另外，创作扎克斯这个角色时，我一边在想，以扎克斯的性格，到最后他一定会变成《FF X》的泰达（ティーダ）那样的角色（笑）。

——原来扎克斯这个角色不仅吸收了克劳德的要素，还继承了泰达的特征啊（笑）。

野岛：他们都是那种不会深入思考，而凭着善恶直觉判断事物的果断型。在遇到难缠的事情时他们就会很苦恼……从这层意义上来说，他们很相似。

——让扎克斯苦恼万分的诀别安吉尔那场戏之后，他的发型又变回了《FF VII》中大家所熟知的模样了呢。

野村：原本是打算一直用同样的发型，但后来因为想让故事与《FF Ⅶ》正篇的关联更加紧密，就想要“在半途中改变扎克斯给人的感觉”，于是在故事的转折点穿插了这个变化。

田畑：一开始，制作人员都误以为“成为1st之后发型也要改变”。然而事实是“成为1st之后服装要改变，与安吉尔的事件结束后发型也要改变。这是表现扎克斯成长的关键。”虽然我这样仔细作了说明，可是一个月之后拿到做出来的东西一看，发现才刚成为1st不久的扎克斯的发型俨然被做成了后期才会出现的样子（笑）。所以我还一直担心制作完成之前能不能顺利改过来呢（笑）。

与艾莉丝相关的部分尽量与扎克斯联系到一起

——相信不少玩家会很高兴看到，《FF Ⅶ》中留给人无限遐想的艾莉丝（エアリス）的台词“我的初恋”在《CC》中得以详细描述。

野岛：“从上空落入教会”式的邂逅，一开始就决定要与克劳德和艾莉丝的邂逅方式相似。虽然是恋爱，但由于两人都还很年轻，而且游戏中不可能花太多时间去描述“为什么相恋”，所以设定为两人因偶然的邂逅而坠入情网。个人来讲，最令我开心的是，《FF Ⅶ》正篇里由艾莉丝对克劳德讲出的“来约会一次吧”，在这次的剧本中设定成了扎克斯的台词。原本是《FF Ⅶ》里一句无心之言，却因此让一部分人觉得“艾莉丝好轻浮”，这一点让我很在意。所以这次设定成艾莉丝是在重复扎克斯的台词，也是在为艾莉丝作辩护。

——除了“来约会一次吧”，在贫民窟卖花和扎发带也是受扎克斯的影响吧。

野岛：《FF Ⅶ》中艾莉丝特有的部分，在本作中都尽量设定成是与扎克斯相关联的。另外，设定中加入了很多让人回想起《FF Ⅶ》的台词和场面。好比开场时扎克斯站在列车上的画面，我们加入了很多这样的熟悉场景，希望能刺激玩家“想玩《FF Ⅶ》”的心情。不过，关于开场中模拟出的假想空间的设定，曾因为“这是在克劳德之前的时代，出现这样先进的东西合适吗”而让我们苦恼了好一阵子。

直良：时间回溯到从前，而技术却进步了，由此产生的矛盾正是我们苦恼的原因所在。由于《DC》和《CC》的背景制作人员在成员构成上发生了重叠，在描绘完《DC》的未来世界之后，再继续《CC》的制作时，画面就难免也偏向未来的风格了。因此在这方面的掌控上就变得比较麻烦。

——不过，艾莉丝真的很有耐心啊，4年来一直在寄信。

今泉：原本最初已经收录了来信“XX封”的旁白，可是因为剧本上有一场是描写扎克斯发现了时间轴的冲击性场面，所以后来把这部分作了调整，又找了声优来重录。

野村：送信方式有失偏颇的部分也作了调整。一开始是设定成全部的信件都交由教会里的犬型安吉尔复制体去递送，但要驱使它去送几十封信实在是太残忍了，外加它本来就因为劣化走起路来遥遥晃晃的（笑）。所以后来设定成安吉尔复制体只递送最后一封，其余的都交给曾（ツォン）去送。

——故事的后半部分，艾莉丝向扎克斯诉说23个愿望的场面很不错啊。

野岛：很不错呢，我要是遇到那种场面，会有点招架不住呢（笑）。23个愿望，是因为对扎克斯来说10个愿望可能还记得住，要设定成让他记不住，就选了23这个数字。



▲因为容量限制，我们现在所玩到的《危机之源 最终幻想Ⅶ》其实并不完整。也许在不久的将来，我们可以看到未经删节、以双UMD呈现的《国际版》。

假如萨菲罗斯没有落败，或许会变成安吉尔那样

野村哲也

创作总监＆人物设定





只有我知道的本作秘密

由于原本的设定中拉扎德（ラザード）是个恶徒，所以当初画他的表情时都是按照恶角的脸来画，服装上也采用了相对恶趣味的配色。他穿的那种奇怪的竖条纹衣服，便是因此而来的。

杰涅西斯原本是钢琴演奏者？

——杰涅西斯这个角色是由Gackt先生配音的，台词和出场都很多呢。

今泉：当初是设定成杰涅西斯在故事前半部分被打倒，然后就不再出场。但是，作为与神罗战士有很大关联的角色，造成神罗的混乱却就这样简单地退场了，实在是有点说不过去。所以又向野岛请求让他一直出现到最后。

田畑：只是那时候以“继承”为主题的故事构架还没有成形，单纯地增加杰涅西斯的出场反而会造成故事条理的混乱，为了让角色继续成立，就把他设定成了《LOVELESS》的爱好者。

今泉：最初还准备让他弹钢琴呢（笑）。

直良：因为我听说关键词是“曲子”，所以就描绘成了弹钢琴的样子，结果是我意会错了。

野村：弹钢琴、哼着小曲、吹着笛子登场等等有过好多种方案，结果都被认为“太牵强了”而没有派上用场（笑）。但与其非要勉强与音乐拉上关系，不如让角色以引用诗句的形式登场。

田畑：既然要引用诗句，我就想到用《FF Ⅶ》中希德（シド）提到的《LOVELESS》，让它在这次的故事中得到丰富。

——除了杰涅西斯外，安吉尔和萨菲罗斯（セフィロス）的背上都有一只翅膀，但他们各自翅膀的颜色和生长的位置都不同，是有什么特别的意思吗？

野村：为了让3个人看起来不是同一个种族的，我们将他们的翅膀进行了区分。萨菲罗斯作为特殊的存在，杰涅西斯的翅膀位置与之相反，而安吉尔是破坏剑（バスターソード）传承的起始者这样特别的人物，也设定成生长翅膀的位置与萨菲罗斯相同。不过，只有安吉尔的翅膀是白色的，它象征着“没有向失败的方向堕落”。也就是说萨菲罗斯曾经也有成为安吉尔那样的可能性。入了歧途的萨菲罗斯，和未入歧途的安吉尔，按照这样的不同将他们翅膀的颜色做了区分。

——联系杰涅西斯和安吉尔的“笨苹果”（バカリンゴ），在故事中起到了重要作用呢。

田畑：因为设定中，“杰涅西斯和安吉尔是从小就认识的”，而作为连接两个人的道具，就产生了“笨苹果”。

野岛：因为想取一个像“傻鸟”（アホウドリ）那样随意的名字，所以就想到了这个。

直良：笨苹果是《CC》最初创作的。虽然被评价颜色偏黑，让人感觉“怎么看也不会想吃”（笑）。另外又听说这个苹果是有象征意义的，所以连巴诺拉（バノーラ）村里的笨苹果树也做成了奇怪的形状。加上可能会有角色站在树上的场景，那么树太普通的话就很没意思了，于是在树的轮廓上加上一些特征，比如把树干弄弯什么的。

野岛：原本我想在围绕巴诺拉村的事件中，加上“这片土地虽然贫瘠，生活在这里的人们都勤勤恳恳地劳作着，在这里成长的，没有邪恶之人”这样的设定。在“《FF》系列”中，很少出现过这种“勤勤恳恳生活的普通人”（笑）。所以在以描绘人类面貌为主题的《CC》中，我们想从哺育人物成长的土地的视点来展现登场人物的性格，因此加入了出生地相关的事件。安吉尔从劳作的父

亲那里得到了剑，以及克劳德和扎克斯都出身自乡村的设定，也都是出于这个原因。使用笨苹果一事，也展现出杰涅西斯善良的一面——我们想要表现出，他也曾是在父母的关爱中长大的善良之人。

——巴诺拉村和莫迪欧海姆（モデオヘイム）都是在《CC》中首次出现的地名，那么《FF Ⅶ》中原有的土地和新增的土地又是怎么加以平衡的呢？

直良：虽然我们想要制作出更多新的地区，但在制作人员的人数上受到很大限制。虽然同为《FF Ⅶ》中的世界，时间上仅仅回溯了一点却增加出大量新的土地便会很不协调。剧本上描绘出的是公路电影式的氛围，最终会在恰当的地点结束。就如同巴诺拉村的标志就是笨苹果一般，指示着每片土地的主题思想的元素在剧本创作阶段都已经很明确了，所以创作方面没有什么困难。只是巴诺拉村的设定方面，被评价"地下居然有这么一个大洞"，逻辑条理方面就……（笑）

野岛：地下洞窟的位置曾经被移过去移过来做了很多次修改呢。比如最初是设定在某条街的地下，而那条街本身在游戏中却被删除了（笑）。

最令我高兴的是加入了"来约会一次吧"

剧本

野岛一成




只有我知道的本作秘密

拉扎德是取代海迪加（ハイデッカー）登场的角色，因为很难想象萨菲罗斯听从海迪加指示的模样。在《FF Ⅶ》中，神罗的上层领导都被设定得太过秀逗了（笑）。

希斯妮的真名是？

——登场人物中，原为《BC》中角色的希斯妮（シスネ）的感觉不错呢。

田畑：希斯妮是我们在讨论《BC》中塔克斯（タークス）的追加角色时，由"作为关联，让《CC》中故事的关键人物出自《BC》"这个想法而塑造出来的角色。

野岛：这个角色有过很多候补名，我也提议了好几个，最初是想叫"蒂安"（ティアン），但因为野村说这样容易与蒂珐（ティファ）混淆而被驳回了（笑）。

田畑："希斯妮"是野村的提议。

——故事的后半部分，希斯妮的台词"我还没有讲过真名"是什么意思呢？

今泉：因为《BC》中是由玩家为角色命名，将"希斯妮"作为官方命名不太好，所以就将这个名字设定成代号。

北濑：配音录制工作的最后，终于勉强把这句台词加进去了，我还去了录音室，声优诧异地问"真名是什么？"的样子让我印象很深刻（笑）。

野岛：有一场泳装的希斯妮和扎克斯出现在太阳海岸（コスタ・デル・ソル）的场景。事实上在那之前，海边战斗结束后还出了一点麻烦。因为那个场景下无法换衣服，所以让希斯妮穿着泳装在街上走，但这样一来给人感觉就很怪，因此后来那一部分就被删剪掉了。

田畑：但因为野岛说"那正是气氛的转变点"，所以没有全部作删除处理，而是在一连串的事件后，让他们立刻向朱侬（ジュノン）方向前进。

——扎克斯在希斯妮和艾莉丝之间摇摆不定，像这样的设定有过吗？

野岛：没有这样的设定。面对经历了诸多事情之后有些颓丧的扎克斯，鼓励他"你并不是一个人"，希斯妮便是作为这样一个角色而存在的。希斯妮自己本身就是个孤独的角色，一直为"任务优先"的生活所苦，而在这种不如意的状态下，她还能不忘温柔地对待他人，她就是这样一个角色。故事中出现的大多是打打杀杀的角色（笑），而担当柔和形象的艾莉丝又不能离开贫民窟，于是充满活力又言语温柔的人物希斯妮就登场了。

田畑：希斯妮是与《BC》关联的角色，而《CC》中对"这个时候塔克斯他们在做什么"描述很少，这方面的故事在塔克斯做主角的《BC》中，被编入了雷诺（レノ）特别篇。那么对于萨菲罗斯和安吉尔开始的行动，塔克斯又是怎么看的呢？这些都在《BC》中得到了交待。

由《CC》展开的思考

——制作《FF Ⅶ》距今已十年的各位，对于这次《CC》的开发有什么特别的想法吗？

野岛：作为触及《FF Ⅶ》核心部分的故事，很有制作价值。不过常常一旦开始工作，很多方面就不想再做太多判断了。不过，回想起了很多当初制作《FF Ⅶ》时的情景呢。比如出租车费比工资还高，让我吓了一跳什么的。当时的我和希德同龄，开发用的希德的设定书上写着"快要进入中年"，让我相当受打击（笑）。

直良：在我看来，米德加尔是作为《FF Ⅶ》的中心轴存在的。虽然米德加尔在《DC》中完全崩坏，但我对背景制作人员说"由于《CC》是过去的故事，所以我想在游戏中描绘出建设中的米德加尔的模样"，而之后做出来的效果也很好。这样，当初《FF Ⅶ》里"想要多一些游戏部分放在米德加尔"的愿望也在这次的游戏中实现了。之前"《FF Ⅶ》10周年纪念活动"（注：2007年8月末在东京举行的"FF Ⅶ 10周年纪念画展"）上就展示了米德加尔的立体模型，明明是带领游客参观模型的我反而表现得最积极（笑）。

野村：对我来说，"花了好长时间，终于完成啦"这种感觉很强烈。从最初写企划案的阶段开始，到全程监制配音的录制工作、与中泽（注：中泽孝继，战斗设计导演）讨论战斗场面的设计制作、结尾处一系列的制作调整……这样断断续续地进行着工作，整个制作花费了两年半左右的时间。当初今泉找到演唱这次主题曲的绚香的时候，她还没有正式出道，而差不多在那以前《CC》的制作就已经开始了。

北濑：最初让田畑参与进来的时候，我是打算把现场制作交给田畑和一批没有参与过《FF Ⅶ》制作的年轻工作人员的。但从2006年秋天开始，为了加强战斗方面，中泽和小林（注：小林正树，战斗编程员）也加入制作，而为了做好事件相关的方面，我也参与到了现场制作中。我强烈感到"不亲自参与不行了"，直到进入2007年发布完毕之前，都一直是处于无周休的工作状态中。我担任的是尼布尔海姆部分的制作，想到《FF Ⅶ》时期野岛努力让角色动起来的情形，我也尽力让画面镜头看起来有摄影机拍摄的效果。

野岛：从尼布尔海姆开始，故事就进入了大家都熟知的部分，关于如何表现这部分的故事我们讨论过好多次呢。比如只要将动画剪切成一个一个的片断呈现就可以了什么的，以及游戏不是以克劳尔而是以扎克斯的视点进行的，所以玩家想要实际操作啊什么的。

北濑：此外，系列作品中在尼布尔海姆发生的事件已经被描述过很多次，

在我看来，米德加尔是作为《FF Ⅶ》的中心轴存在的

直良有祐

概念艺术指导




只有我知道的本作秘密

《CC》的标题画面，是以2005年末的活动上用5秒钟画出来的涂鸦为原型制作出来的。完成品虽然受到好评，但原画因为实在太烂所以没办法展示出来（笑）。

对衍生作品和原创描写之间如何拿捏，进行了慎重决定



监制 北濑加范



只有我知道的本作秘密

尼布尔海姆的狙击游戏，其实当初是设定为攻击神罗士兵的。在CERO的推荐玩家年龄评级方面有过很多意见，所以由我负责的这部分最终进行了修改，最后还是没有被评为C级。

但其各次的表现与气氛都有着细微的差别。有时候一边使用素材，一边会发现"啊，这里不对"，因为不知不觉又做成了原来的《FF Ⅶ》的感觉。我们就是在这种严谨的状态下，进行着工作。

——狙击游戏和七不思议事件都是由北濑先生担任制作的吗？

北濑： 因为是RPG，所以理所当然会有一些正篇以外的游戏部分。虽然原以为这部分已经经过了妥善的考虑，但到现场一看，发现只有尼布尔海姆部分完全没有用上小游戏。无奈最后只好加入"尼布尔海姆七不思议事件"，但却还是受到了类似"保险箱的密码很难理解"这样的回应。

今泉： 不过，那个难度确实是太高了。

北濑： 守旧的人做出来的东西，难免复杂难懂又没有提示，给人不亲切的感觉（笑）。曾在《FF Ⅶ》中担任地图制作的冈（注：冈胜，事件设计导演）和我同时期参与制作了潜入莫迪欧海姆的迷你游戏，结果那个迷你游戏也被评价"好难"，其实对此我们两人还说过"老玩家的话很快就会解开谜题了"之类的话（笑）。

——今泉先生和田畑先生，和当初《FF Ⅶ》的开发人员们一起制作这次的《CC》有什么感受？

今泉： 我刚好是在《FF Ⅶ》完成时进来公司的。对当时的我来说，做梦也没有想到自己能像现在这样参与《FF Ⅶ》的制作。这样一直做下来，做到"我和《FF Ⅶ》都十周年"，真是不容易啊。

田畑： 和《FF Ⅶ》的创作人员们一起工作很开心，而且也严谨而顺利地完成了开发。开发期间，野村给我看了公开前的《AC》，最后那部分有扎克斯和艾莉丝在一起的一幕，大概从那个时候开始我感到了压力……（笑）野岛和直良曾想在《FF Ⅶ》里表现的东西在这次的游戏中全部得到实现，而我想，《CC》作为时间轴连接着未来的《AC》和《DC》，如果不能将它做成"美丽的过去"，玩家和原来的制作者都会有意见的吧。

野村： 不过，很多人反映玩过《CC》之后，再重审《AC》的故事，得到了更大的感动呢。

田畑： 那正是我所期望的。



期待已久的重制作品怎么样了？

——这次的结局，对喜欢《FF Ⅶ》的人来说会有让人非常感动的场面啊。

田畑： 从演出的缓急到表现方式等细节部分，我全都有跟野村讨论并交流过意见。从最终战到打出工作人员表的制作部分，花了我们大约3个月之久的时间。

野村： 在雨中倒下的扎克斯对克劳德说话的那一场动画，除了运用了分镜头制作之外，影像中克劳德站立、回头的间隙，每一个细节的时间和动作都经过了详细的设定。而结局会怎样虽然大家都已经知道了，但还是要做出让人感动的场面来。另外，最初完成的影像中，扎克斯很奇妙地是以非常整洁的模样倒下的，我认为"这是不可能的"而要求改了过来。

田畑： 在那个被击倒的状况下，不可能只沾上泥土。野村坚持认为，既然要真实地表现出故事的悲剧色彩，那么这样的表现方式是不合格的。

北濑： 野村说CERO的年龄评级可以设定为"C"（注：对象15岁以上），而我主张定为"B"（注：对象12岁以上），而被夹在我们中间的今泉就为此很苦恼（笑）。

田畑： 做成动画形式之后，就出现了"明明在雨中，血却没有淌下来"这样很奇怪的状况，让血流下来之后又发现"这样淌着，但血水没有挂在耳边也很怪"……真的是没有一丝妥协地深入到细微处进行了修改调整。

——工作人员表播放完毕之后的那一段动画，真的让人感受到故事是与《FF Ⅶ》相关联的呢。

野村： 虽然常被误解，不过那并不是以前做的PS3的机能演示影像，而是为了《CC》重新制作的动画。这次是预渲染的，而之前的那个则是PS3实机演算出来的。虽然乍看起来比较相似，但PS3那个版本要强上许多。

——最后出现了字幕"To be continued in FINAL FANTASY Ⅶ"，大家对《FF Ⅶ》的重制作品的期待度也就更高了……

野村： 嗯，假如重制，可能会在哪一天出其不意地突然发布消息哦。事前是不会向任何媒体透露的。

北濑： 《CC》也是在决定制作两天后就发表的，这些制作成员的恐怖之处就在于，你不知道他们什么时候会做出什么事情来（笑）。不过，我对《CC》的结局是非常满意的。

直良： 我在看到《CC》结局的瞬间，也有一种故事告一段落的感觉。而且，时间轴上来说处于最后的作品是《DC》，而那之后的故事我也渐渐变得有兴趣了，比如杰涅西斯后来怎么样了。

田畑： 我很希望游戏重制，因为我自己很想玩（笑）。

野岛： 以现在的技术制作海迪加和帕尔玛（パルマー）会是什么样子呢，我也很想看看啊。

北濑： 帕尔玛好像有被卡车撞飞的场景吧？那要怎么表现啊……不过，偶尔认真考虑一下的话，如果要以现在的技术重制游戏，会发现魔晃炉的爆炸和忘却之都（忘らるる都）什么的场面等都还存在着很多问题，比较棘手。从开场开始就很棘手啊，但作为《FF Ⅶ》又不能缺少这些。

野村： 对我来说，为了表现出要表现的东西，即使提高审查等级也不成问题。

野岛： 克劳德在忘却之都的台词，如果由现在这个更真实的克劳德形象来说的话不太合适，我觉得。

北濑： 不，我倒认为以现在的配音和演技来做的话，效果可能会不错。

今泉： 现在已经变成讨论了啊（笑）。

野村： 我个人来讲，重制版的《FF Ⅶ》应该是一张最终王牌，但就这么简单地决定出牌是否可行还值得考虑。

北濑： 那么，野村讲出"做吧"的时候，就是说"我要引退了"吗（笑）。

野村： 这是最后的职责（笑）。就算这是玩笑，但我确实考虑了很多，暂时还不能轻易做出宣言。

——北濑先生已经在《FF Ⅶ 十周年纪念Ultimania》上发表了"一生都要和《FF Ⅶ》相连"这样的宣言吧。

北濑： 我已经有觉悟了哦。野岛也要和我一样才行啊。

野岛： 像《AC》那时那样，我想和克劳德的广告牌一起环游世界（笑）。

——我们也期待着大家制作出"《FF Ⅶ》系列"的新作品。

野村： 《FF Ⅶ》的新作是《宝条博士的不可思议魔晃都市》。宝条会给出很多谜题，请大家好好收集游戏中的提示魔石（ヒントマテリア）哦（笑）。

今泉： 真不错呢（笑）。

（本次采访时间为2007年9月中旬）

PSP破解之战回顾

文 寰仔

在上辑《PSP专辑》中，我们带大家一起回顾了2007年初至年中这段时间里破解与反破解之间的数场对抗。Sony不断发布新的固件版本，黑客们又在不断寻找着新版固件的漏洞，而就在新版PSP-2000发售前不久，这种平衡终于被打破，神奇电池的出现，彻底打开了PSP固件的大门，从此，升级、降级、刷自制固件再也不需要绞尽脑汁、海底捞针一般去在固件代码中寻找漏洞，只要插上神奇电池，就能够轻松刷写固件的内容。而接下来破解业所发生的事情，就围绕着神奇电池不断前行。下面就让我们来一起回顾一下这半年中又有多少著名“事迹”书写在这漫长的破解之战的历史上吧。

事件1

神奇电池揭开PSP最后的秘密！



神奇电池源于由Sony工厂流出的电池降级程序，功能虽然强大，但却由于掌握在商家的手中，最终也没能成为各位玩家能够使用的降级工具。Dark_Alex再度出山后，与Noobz等黑客小组通过不断的努力，终于还是攻破了PSP系统的最后一道防线。他们找到了神奇电池的秘密之所在，通过他们自己的代码激活了隐藏着的“维修模式”，借此随意改写PSP的固件芯片上的系统文件，无须进入PSP系统就能直接刷写固件芯片的内容！

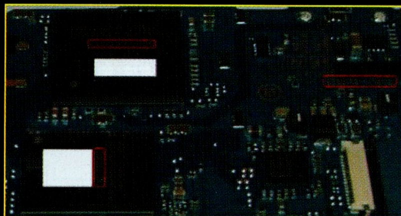
细心观察的玩家一定发现，PSP的电池接口有三根金手指。如果仅仅是作为供电及充电接口，正负两极使用两根金手指即可完成任务，所以多出来的第三根金手指就附带有其他的作用，根据先前Sony公布的一些情报来看，PSP的电池是附带有信息识别功能的，也就是说主机会检测电池的身分是否合法，从这里我们取得了一个很重要的信息，PSP对于电池具备一定的信息检测机制。而这次的降级软件正是通过在这块存储检测信息的EEPROM中写入一个特定代码，从而使PSP在读取后激活一种特殊的“维修模式”，这种模式下PSP开机将不会读取任何固件信息。另外，EEPROM里的信息还会指示PSP去执行记忆棒中的某个特定程序，不过前提是记忆棒也需要为引导PSP进行一些特殊的处理。由于这种启动方式不需要加载任何固件程序，所以即使你的PSP由于刷固件（包括升级、降级、刷自制固件等任何修改PSP固件芯片内容的操作）失败变砖，也能通过这种方式开启。而开启的PSP又因为没有加载固件中的保护信息，处在一个系统资源全部开放的状态，所以不需要什么漏洞就能轻松使用降级程序来刷新固件。潘多拉工具的诞生，为PSP固件破解以及维修扫清了道路，直到目前为止，不论新版还是旧版PSP，再也不需要去寻找系统自身存在的漏洞，只要通过这种方式就能直接刷新自制固件！

2007年8月24日

Noobz小组联合C+D小组发布潘多拉电池制作程序，并联合Dark_Alex制作神奇电池修复程序。

2007年9月4日

新版PSP-2000主板曝光！网络上放出的图片显示，新版PSP主板编号为TA-085，这也就意味着Sony早在TA-086旧版PSP上市前就已经在着手新版PSP的开发。



2007年9月7日

新版PSP 3.60官方固件24小时内被成功导出。国外PSP著名黑客Dark_Alex、Mathieulh以及其他几位黑客宣布已经成功导出了3.60版的PSP固件。这距离新版的PSP在北美上市不到24个小时，同时黑客Mathieulh还贴出了导出的文件截图，这也证实了PSP Slim的确有66M的NAND，比原来的老版本大了一倍。这也表示以后的黑客自制操作系统也将会有更大的容量，实现更强大的功能。

2007年9月10日

新版PSP破解在即，PSP 3.60自制系统即将发布。继Dark_Alex和Mathieulh等国外著名黑客先后宣布新版PSP使用的3.60版固件已经被成功导出的消息后不久，俄罗斯专业破解小组Team M33日前在其官方网站上公开表示，他们已经成功开发出了3.60版自制系统并将于不久后正式发布。除了新的3.60自制系统发布信息以外，Team M33同时还宣布，他们为新系统准备了新的插件，用以解决基于3.51 M33和3.52 M33等老版本系统制作的PS ISO模拟器与新版本3.60 M33系统的兼容性问题。

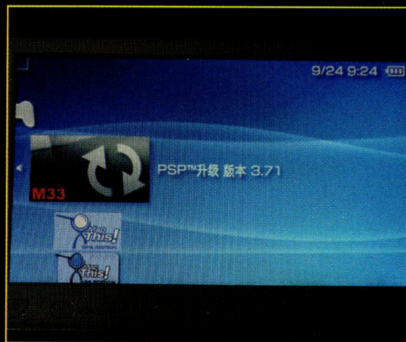
2007年9月11日

M33小组正式发布新版PSP使用的3.60 M33自制固件。

2007年9月15日

Noobz发布eLoader v1.0版。不知道大家是否还记得Fanjita，曾经为2.60制作降级程序的著名黑客为2.71用户模式运行1.50内核程序而制作的eLoader，随着3.60 M33的推出又有了用武之地，软件作者Noobz小组在第一时间发布了针对3.60 M33的v1.00新版本，通过它，我们可以将一些原本无法在3.71 M33上运行的1.50内核软件成功启动，不过这款软件的缺点依旧是无法进入实模式，也就是说需要调用PSP底层资源的软件通过eLoader也是无法运行的。

2007年9月22日



M33小组宣布3.71 M33开发完成，但暂不发布。M33小组经过投票，其中3票反对2票赞成发布M33 3.71自制固件，最终M33小组决定暂缓发布。影响M33小组决策的主要原因还是源代码被盗事件。

2007年9月23日

```
3.71 M33 by M33=Dark_AleX

Changes in 3.71 M33:

- Now uses 3.71
- VSH Menu is not longer launched using HOME key, but us
  interfere with the XMB function of home, which is now
- Psp Slim: umdcache was allocating memory even when hom
  memory that homebrew programs may want to use. Now umd
  it can allocate any memory, only in the case homebrew
```

M33小组发布3.71 M33，但考虑到兼容新版PSP-2000，新版本自制固件暂不整合1.50内核，原有的部分软件和插件都不能正常使用。3.71 M33另一个巨大的变化就在于升级界面采用了Sony官方固件升级程序的画面，比起之前的黑底白字，看上去确实亲切了许多。另外，3.71 M33内还暗藏了一条惊人的消息……

2007年9月28日

Dark_AleX发布针对新版、旧版PSP的最强修复工具——Despertar Cementerio v2（神电修机工具v2），通过它，玩家自己也能修复由于固件引起的PSP变砖问题。

2007年10月2日

Dark_Alex发布3.71 M33-2升级包以及旧版PSP 1.50内核补丁v2。

2007年10月27日

新版PSP电池同样能够刷为潘多拉电池得到确认。之前使用Despertar Cementerio神电修复新版PSP或是为出厂为3.60官方固件的新版PSP刷自制固件，都需要找一台旧版PSP来制作神奇电池。而现在，这一繁琐的步骤终于可以省去，通过Hellcat制作的3.XX内核潘多拉电池工具，我们同样可以在一台已经破解为3.60 M33的新版PSP上直接使用新版PSP电池制作神奇电池。

2007年10月31日

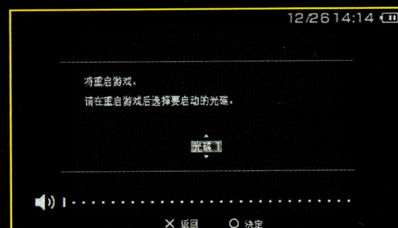
Sony官方发布3.72固件，对3.71固件的数项功能进行了小幅改进。

2007年11月6日

自制固件本来是Dark_Alex的金字招牌，而黑客新人HellDashX在反编译了3.71 M33-2自制固件后，结合官方3.72固件内容，发布了3.72 HX-1这个全新的自制固件，并且在十天后放出了3.72 HX-2以及1.50内核补丁。不过新的自制固件系列总让人感到不放心，因此网络上也只有一部分玩家试用了这个全新的自制固件。

2007年11月29日

Sony发布3.73官方固件升级包，对UMD驱动作了小幅改进。而M33不久后经过对比，发现3.73与3.72并无太大幅改进，而相比3.71版也没有太大进化，因此宣布放弃这两个版本自制固件的研发，将目标着眼于3.80 M33自制固件上。



2007年12月12日

Dark_Alex发布了3.71 M33-4升级程序。与之前两次升级相比，这次自制固件加入了一项全新的功能，那就是多盘PS游戏合盘转换工具。在研究了Sony官方放出的PS合盘模拟游戏《生化危机2》的数据结构后，Dark_Alex在3.71 M33-4升级程序中加入了对这种多盘模式支持的Popsloader插件以及多盘模拟制作工具Popstation_md，至此，PS模拟功能才终于算彻底完善了。

2007年12月12日

虽然许多人对黑客新人HellDashX在自己发布的自制固件中使用大量M33系列自制固件源代码感到反感，但作者还是坚持发布了3.73 HX-1自制固件，并在两天后发布了针对这个自制固件版本的1.50内核补丁。HX系列自制固件在功能和使用上与M33系列自制固件完全一样，只是是否存在一些重大BUG还有待考证。不过Dark_Alex已经声明不会制作3.72、3.73 M33自制固件，HX系列自制固件也就成为想尝试3.72、3.73固件功能而又不想失去ISO游戏功能的玩家们惟一的选择。

2007年12月17日

Sony官方终于放出了3.80官方固件升级包，对于PSP玩家而言，这次升级并没有带来重量级的新功能，只是针对PS3联动以及1Seg电视和网络电台等功能进行了更新。但事实上，在新的固件中对内核代码进行了许多重大改变，这也导致之后的M33自制固件对自制软件及插件出现了许多兼容性问题。不过闹得沸沸扬扬的神奇电池工程模式却没有在新版固件中屏蔽。

事件2

新版PSP防线正式告破，3.60版本自制系统发布！

正当新版PSP-2000型准备着开始在全世界各地正式销售的时候，黑客们也没有闲着，一些提前到货的地区由于各种原因，总会有一些机器先流传到市面上，而更加奇妙的是，这些提前拿到机器的人当中，总是有那些专注于寻找PSP系统漏洞的黑客存在。于是，强中自有强中手，一山还比一山高，索尼方面只在新型PSP-2000型中内置的3.60系统在并未全面公开之前就已经遭到了破解。在新版PSP登陆欧洲仅5天时间后，俄罗斯黑客小组Team M33就攻破了索尼的硬件防线，率先发布了PSP 3.60自制系统。此外Team M33还证实，新版PSP依然可以适用于前段时间的神奇电池进入工程模式。新的3.60 M33自制系统具备所有3.52 M33系统的功能。但由于新版PSP在硬件规格上的部分变动，导致3.60 M33系统无法兼容1.50内核。因此使用自制软件以及模拟器程序时，要依靠3.60内核。无法支持1.50内核就意味着，之前的一些基于1.50内核开发的自制软件将无法在3.60 M33系统上运行。不过要解决这个问题对于自制软件的开发者们来说并不是太困难，自制程序的制作者们应该可以很快开发出适应新系统的新自制软件。此外，与3.60 M33自制系统同时发布的，还有供程序开发人员使用的M33软件工具包。

事件3

3.71 M33内含业界震惊消息，M33=Dark_Alex

网络上使用马甲早已经不是什么新鲜事，而Dark_Alex宣布退出破解界也不是第一次，可能够将两者结合在一起，搞出一个来自俄罗斯的黑客小组做马甲，恐怕也只有Dark_Alex能想出来吧。这位黑客在经历了友人离去后，又接二连三发生了程序源代码被盗、自己个人信息被公开在网络、劳动成果被印上他人招牌的一系列郁闷事情，因此能够想出马甲+退出破解界双管齐下的招数也实在是出于无奈。当你亲眼从M33 3.71软件包内含的Readme中读到“3.71 M33 by M33=Dark_AleX”这句意味深长的话，想到的是什么呢？无奈、感动还是鄙视？Dark_AleX将自己化身为M33是为了躲避索尼，也是为了躲避那些恶意的追击，但为何这次又从幕后走向台前，揭示自己的身分呢？这一切的一切，相信只有Dark_AleX自己才知道答案。

事件4

神奇电池揭开PSP最后的秘密！

当1张光盘无法满足游戏容量的时候，我们就需要在游戏中途更换光盘才能继续进行游戏。而换盘类游戏又会有两种情况，其一是让你在换盘前存盘再进行光盘更换，你甚至可以关掉PS主机终止游戏，然后再放入第二张光盘，直接读取上一张光盘存储的进度就能够继续游戏，这类游戏中最典型的就要数《最终幻

想IX》了。而PSP在模拟这类游戏时也是很好解决的，只要在转换这些光盘的时候将PS游戏的存档编号设置相同，玩完第一张盘后存档，退出游戏再接着启动第二张游戏光盘制作的模拟游戏读取进度，就能继续游戏。可偏偏PS上又有《寄生前夜》、《心跳回忆》这类在更换光盘前无法存档、而只有换盘后才能继续进行存盘的游戏，以前PSP固件中的模拟器碰到这类游戏就没辙了。好在Sony官方很快也认识到了这个问题，在3.71版固件中为模拟器加入换盘功能，通过将多张PS游戏光盘打包在一个模拟游戏的EBOOT.PBP主程序中，我们就能通过在游戏中按下菜单来完美解决更换光盘的问题。而随着市面上8GB记忆棒的普及，也为这项功能提供了充分的硬件存储空间（想像一下5张700MB合成1个文件的容量就知道生成的EBOOT.PBP文件有多么庞大）。Sony推出这项功能后不久，Dark_Alex研究了这类合盘模拟游戏的数据结构，在3.71 M33-4升级程序中发布了多盘合一模拟游戏转换软件，终于让这项功能也平民化了，现在，你也可以将手头容量为几张光盘的PS大作放在PSP上完美运行啦。

事件5

时间机器，让你回到1.50时代

Dark_Alex制作时间机器的初衷是为了让新版PSP-2000也能克服硬件上的差异，使用1.50内核的软件，从而彻底解决新版PSP对老的自制软件的兼容性问题。不过Dark_Alex采用的手段并非像一般人所想的那样，通过制作一个自制固件的插件来实现这一功能，而是重新建立了一套直接读取存储在记忆棒上的固件的全新方式，表面上看其原理类似早先的DevHook虚拟固件，但TimeMachine相比DevHook可要强大许多。

首先，它通过神奇电池引导，进入工程模式后，直接读取存储在记忆棒上的固件程序。安装后可以不进入主机中的固件就通过热键开机直接进入记忆棒上安装的固件，也就是说即使是一台已经变砖的PSP，只要在变砖前安装了TimeMachine的引导程序，依旧可以启动记忆棒上的固件。

其次，TimeMachine V0.1版提供的能够模拟的固件，除了1.50官方版本外（仅针对PSP-1000），还有3.40 OE（仅针对PSP-1000）以及3.60 M33（仅针对PSP-2000）这两个版本的自制固件，并且是完美模拟了这些固件版本。除此以外，TimeMachine还创造了一个特殊的固件版本——1.50+3.40 HW混合固件系统，这个全新的自制固件版本能够同时兼容PSP-1000和PSP-2000，并且同时支持1.50内核和3.40内核，虽然这个全新的系统还存在着许多问题，但终于让新版PSP也能享受到1.50内核的老软件。Dark_Alex还宣称，不久后TimeMachine还将支持更多的固件版本，并且1.50+3.40 HW功能也将更加完善。

作为Dark_Alex制作的，继降级程序、自制固件与神奇电池后的第四款具有革命意义的PSP软件，时间机器让广大玩家不必再去为了某个自制软件或功能反复刷新PSP固件，只需一次性安装，就能随意在各版本固件之间切换，这对于广大自制软件爱好者使用各种软件以及开发者测试自制软件兼容性无疑方便了许多。目前，时间机器虽然还存在着无法运行UMD、播放视频以及PMF动画等一些问题，但相信随着这款软件的新版本诞生，还会加入更多的固件版本以及更强大的模拟兼容性！

2008年1月14日

虽然Dark_Alex一直声称3.80 M33开发进度正常，但毕竟开发自制固件并非三言两语就能搞定的。而原定于2007年12月24日圣诞发布的3.80 M33终于在官方固件发布近一个月后登场，并且支持网络升级和下载升级文件升级两种方式。这次固件发布再次修改了内核部分代码，导致许多之前的自制固件插件都无法使用，而对国内用户而言最严重的问题还在于3.80 M33再次出现了中文文件名文件无法读取的问题，不论MP3、MP4还是ISO文件，只要采用中文命名，就一律无法启动。

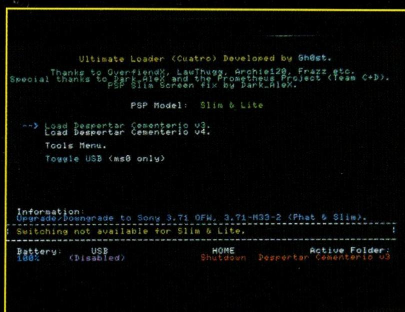
2008年1月15日

在3.80 M33发布后的第二天，Dark_Alex按照惯例发布了针对旧版PSP用户的1.50内核补丁。同一天，3.80 M33-2补丁也一齐发布，修正了3.80 M33替换PS游戏图标的问题。而16日又连续发布了Popsloader插件，这个插件如今在3.90 M33上依旧能够正常使用。

2008年1月20日

Dark_Alex发布3.80 M33-5补丁，短短几天对3.80 M33进行了这么多次更新，在M33自制固件如此成熟的今天来看确实不多见，从这里也能看出Sony对3.80固件带来的变化有多大了。

2008年1月21日



Dark_Alex发布神电修机工具最新版Despertar del Cementerio universal unbricker version 4，相比v3版，DC4已经能够完美支持新版PSP电池刷新为潘多拉电池、支持新版PSP潘多拉模式下屏幕正常显示，并整合Nand芯片操作工具，修复由于固件改写而变砖的PSP变得更加简单。

2008年1月29日

搭载了Skype功能的Sony官方固件3.90



升级包终于放出了。IP电话软件Skype为PSP又带来了全新的亮点，可惜的是，这项功能目前仅能在新版PSP上使用，Sony为旧版PSP玩家购买新版PSP找了个不错的理由。

2008年1月31日

Dark_Alex宣布自己最近的项目重点将着眼于令新版PSP也能支持1.50内核软件，而这个项目的名称就叫做Time Machine（时间机器）。项目公开的同时，M33小组成员、也是Dark_Alex的好友Mathieulh提到，时间机器的功能远不止此，而且目前他们开发的版本从功能上看也只能算是一个半成品，究竟它能实现什么样的功能？所有PSP玩家们也都在拭目以待。

2008年1月31日

同日，3.90 M33自制固件发布，并在一周后发布了针对旧版PSP的1.50内核补丁。

2008年2月13日

3.90 M33-2补丁发布，为时间机器做了特别的修正，迎接之后时间机器的正式发布。



2008年2月15日

Dark_Alex发布时间机器（Time Machine）v0.1版，它不仅仅是实现了固件脱离主机内部固件芯片而是安装在记忆棒上直接启动，还创造了一个全新的1.50+3.40 HW混合固件系统，让新版PSP-2000也能摆脱硬件限制来使用1.50内核的自制软件，为新版PSP也能兼容老软件迈进了一大步。

新版PSP购买全方位指南

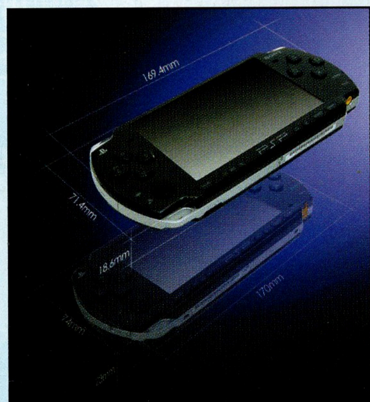
文 Raeca

随着《无双大蛇》、《战神 奥林匹斯之链》以及《怪物猎人 携带版2nd G》的陆续发售，PSP迎来了新一轮的游戏热潮。对于还未购入PSP的玩家们来说，恐怕已经忍不住想立刻抱台主机回家了吧。与此同时，目前PSP-2000的价格已经回落到了春节前的正常水平。对于先前因节日价格上涨超出预算而没能如愿入手PSP的玩家来说，现在正是一个绝好的购机时机。为了让大家能够愉快地购入自己期盼已久的小P，Raeca在这里就把自己所总结的一些购机知识献给大家。

Part.1 胸有成竹，购机前的必修功课

在前往电玩店购机之前，你应该掌握Part.1部分所介绍的内容，真正做到胸有成竹，才能在购机时旗开得胜，以免因为知识上的缺漏被不良商家"忽悠"。另外，在文章末尾，附有近期主机及相关配件价格表，以便玩家们计算开支。

到底是购买1000型还是2000型？



更轻更薄，更亮更强，这8个字足以形容PSP-2000所带来的改进。更加轻巧的机身，仅有原来4/5的厚度和2/3的重量，让玩家们更加便于携带，同时更加明亮的屏幕也让玩家们在户外使用时更加方便。主机内存由32MB增大到64MB，在运行自制软件上拥有了得天独厚的优势。并且索尼还为PSP-2000专门准备了诸如视频输出、Skype网络电话等独享功能。这些都让你没有理由再去选择笨重老旧的1000型PSP。而最重要的一点是，早在去年9月底，1000型PSP便已经完全停止出货。目前在市面上已经极难见到全新的1000型PSP了，更多的是以假乱真的二手翻新机。所以，2000型PSP将是必然的选择。

什么颜色的PSP最适合自己？







▲标准色主机

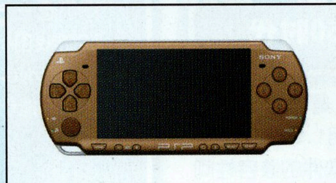
到目前为止，PSP-2000一共推出了7款标准色主机，他们分别是钢琴黑(Piano Black)、陶瓷白(Ceramic White)、冰灿银(Ice Silver)、薰衣紫(Lavender Purple)、雏菊蓝(Felicia Blue)、玫瑰桃(Rose Pink)以及新近上市的薄荷绿主机(Mint Green)。除此以外还有以豪华版形式推出的深邃红(Deep Red)与将于4月24日发售的哑光铜(Matte Bronze)这两款颜色。除此以外，还有《蜘蛛侠3》红黑双色限定同捆版主机、《基连的野望 阿克西斯的威胁》红黑双色吉翁红限定同捆版主机以及《辛普森一家》黄白双色辛普森黄限定同捆版主机。

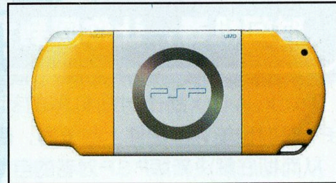
对于男生来说，自然还是钢琴黑、陶瓷白、冰灿银更加适合，这三种颜色也是数码产品中最为经典的颜色，随时随地都能炫一把手中亮丽的Hi-Tech产品。而深邃红和新吉翁红对于希望突显个性的玩家来说将会是不错的选择。

而对与女生来说，能够挑选的颜色则更加丰富。不仅有经典的陶瓷白，而且还有清香淡雅的花语系列"Blume series"：薰衣紫、雏菊蓝、玫瑰桃与薄荷绿，更有活泼动人的深邃红可以选择。让人不由得觉得，Sony试图将更多的女性培养为PSP的忠实玩家。









▲深邃红与哑光铜豪华版主机。 ▲新吉恩红与辛普森黄双色主机。

什么版本（地区）的主机最好？

由于PSP在中国内地没有正式的行货代理，所以在内地所出售的PSP主机均为水货，来自香港与台湾地区，以及国外市场。与PS2主机一样，在主机编号的末位代表着该主机的区域版本。

PSP-2000不仅是新型PSP的总称，还专门指日版（末尾编号为0）新型PSP主机。而在大陆较为常见的港版2000型主机的真正编号是PSP-2006。

以下是对应区域的编号列表：

0——日本，PSP-2000；
1——北美（含加拿大），PSP-2001；
2——澳洲（含新西兰），PSP-2002；
3——英国，如：PSP-1003，PSP-2003；
4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），PSP-2004；
5——韩国，PSP-2005；
6——香港地区（以及新加坡），PSP-2006；
7——台湾地区，PSP-2007；
8——俄罗斯，PSP-2008；
9——中国内地，未发售，但根据大陆专用PS2的编号——50009所推断，假若有朝一日索尼在国内发售行货PSP，那么编号将是：PSP-2009。

参考3月9日的外汇牌价各区域PSP官方零售价格折合人民币价格：

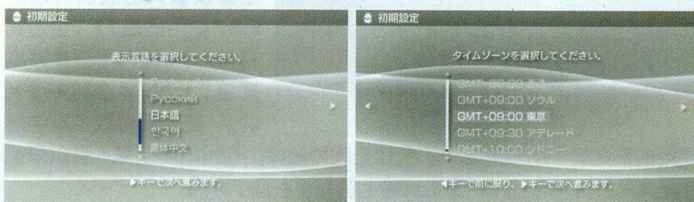
主机	官方价格	折合人民币
PSP-2000	19800日元	1342元
PSP-2001	169.99美元	1196元
PSP-2002	279.99澳元	1807元
PSP-2003	129.99英镑	1813元
PSP-2004	169.99欧元	1814元
PSP-2005	178000韩元	1424元
PSP-2006	1280港币	1156元
PSP-2007	5780新台币	1338元
PSP-2008	7950卢布	2342元

不难看出，所有主机当中最为便宜的便是港版主机，这也是为什么目前市面上港版主机最为常见的原因。但由于流通的关系，在国内，即使是最便宜的港版主机，也需要将近1400元方可购入。



▲包装盒正面的右下角标有主机版本。

在PSP包装的左下角、主机机身下部的序列号条以及电池舱内都清晰地标注出这台主机的地区版本对应的编号。



▲不同版本主机的系统默认语言不同。　▲不同版本主机的系统默认时区不同。

不同地区版本的主机，在系统初始化之后的系统默认设置上是不同的。如果是港版主机，初始化系统设置之后进行主机设置，默认的语言是英文，而时区则是“GMT +8：00 Hong Kong”（香港与北京一样属于东八区），而日版主机的系统默认语言则为日语，时区则是“GMT +9：00 东京”（东九区）。

各版本主机尽管存在默认语言的差异，但均能在系统内直接设置为使用简体中文界面以及MP3 ID3信息显示等的中文简体字符的显示。而所有版本的PSP所搭配的电源适配器（变压器）也均为宽电压支持，能够在全球各地直接使用（包含中国内地）。惟一存在区别的便是亚洲各区域与欧美区域主机的○键与×键按键功能正好相反：亚洲地区的主机○键表示确定，而×键表示取消，而在欧美地区版本的主机上，则是×键表示确定，○键取消。然而在安装了M33系列自制系统之后，可以自行将两个按键对应的功能进行对换，十分方便。

PSP游戏没有设计游戏区域限制，即便是未破解的日版或港版主机也可以直接运行美版游戏。但UMD电影（UMD Video）却存在区码限制，不同区域版本的主机仅能播放地区所对应区域的UMD电影。

UMD电影分区：
0区：全球　（即无区码限制）
1区：美国、加拿大
2区：英国、欧洲、日本、中东、埃及、南非、格陵兰岛
3区：香港、台湾、韩国、菲律宾、印度尼西亚
4区：澳大利亚、新西兰、太平洋岛屿、南美
5区：俄罗斯、东欧、印度、非洲的大部分国家、朝鲜、外蒙古
6区：中国

各地区版本主机均为中国制造，但电池有日本制造的（但并不限于日版主机）。这些主机之间在整体质量上的不存在等级差异，但在个体之间会存在一定的做工区别，所以单单只拿一两台主机进行对比得出的结论是不能作为判断依据的。所以，没有必要去特意寻求日版或者美版主机。

PSP主机的包装内都包含哪些东西？

在PSP-1000时代，主机分为普通版（BASE MODEL）与豪华版（VALUE PACK）两种包装发售，其中普通版是面向基础玩家的最简单配置，而豪华版则是针对要求较高的玩家所推出，内含了更多的配件。

PSP-2000除了几款同捆版主机之外，目前仅有深邃红以豪华版的形式出售，而将来还会有金属铜同样以豪华版的形式发售。



与PSP-1000一样，普通版的PSP-2000的包装内仅含有：主机、电池、电源适配器（以及电源线）、相关说明书及保修注意等小册子。

深邃红豪华版则附带32MB记忆棒、手绳、海绵包以及屏幕清洁布。

金属铜豪华版则附带32MB记忆棒、手绳、海绵包、屏幕清洁布以及PSP-2000专用的D端子视频线（PSP-S170，仅对应日本国内电视）。

现在买的主机可以降级（破解）吗？

由于大家都知道的原因，PSP必须破解后才能运行记忆棒上的自制软件和游戏ISO。而说到破解，就不得不提到几个熟悉的关键词：1.50、降级、硬降、刷机、神奇电池。

首先是1.50，在很早以前，在官方的1.00以及1.50系统中含有的漏洞就能不经过任何破解直接运行自制程序，并通过自制程序的引导运行ISO游戏。

之后，Sony为了防止漏洞被使用，在新出厂的主机上安装了没有漏洞的高版本系统。这时候，黑客们就必须寻找新的漏洞，想方设法让PSP恢复到有漏洞的1.50系统再运行自制软件，或者直接让高版本系统的PSP能够运行自制软件。于是，便有了降级。降级包含软降和硬降，软降是通过特殊游戏（如《GTA LCS》）激活的特殊漏洞运行降级软件让系统恢复到1.50，而硬降则是通过拆机刷写芯片上的数据实现降级，两者有异曲同工之妙，只是手段不同。而到了现在，由于PSP主机的工厂修复模式被破解，通过含有特殊代码芯片的神奇电池可以在开机时进入修复模式，无视当前系统版本的高低，直接对固件芯片上的数据进行改写，不仅可以随意地降级到1.50系统，还可以在高版本主机上安装已经破解好了的高版本M33自制系统。

换句话说，现在的PSP-2000，无论系统版本为多少，均无需降级，即可通过神奇电池刷机，直接破解并安装最新的自制系统，同时拥有最新版本系统的一切功能，同时还能够运行自制软件与ISO游戏。所以，现在，PSP也已经不存在“XX版本不能破解”这样的说法，如果听到有商家使用类似说法推销某种型号的“更好一些”的主机，那么建议玩家换一家店铺购买。



Part.2 实战购机，挑选完美主机

当你已经掌握了Part.1当中所介绍的内容之后，我们便可以来到电玩店挑选主机。在购机时，可以时刻参考Part.2部分的内容，以免疏漏造成不必要的损失。

向翻新机说不

在进行主机的挑选之前，首先应当仔细检查主机是否全新，而非二手翻新货色。翻新机虽然外表看似与新机无异，但却由于经过一定时间的使用，内部元件已经开始老化，甚至有的翻新机是用许多已经损坏而无法继续使用的PSP主机的“遗物”拼凑出来的，质量完全没有保障，至于还能够使用多长时间更是未知数。

在前文已经说过，1000型PSP已经停产许久，市面上极难寻获全新主机。如果“有幸”遇到仍在出售中的PSP-1000，绝对要高度警惕，因为这种情况遇到翻新的概率实在太大了。

而至于PSP-2000，在全国各地都相继有发现翻新机的报告传来，已经不能再天真地认为新上市的机器没有翻新了。所以这里有必要介绍一下翻新机的辨识方法（1000与2000型通用）。

特殊的气味

全新的数码产品以及电脑配件都会有一股淡淡的工业制品的味道（大致成分应该是生产过程中用到的挥发性溶剂以及金属助焊剂等），这种味道在打开包装后一两天便会完全消失。而翻新的主机却没有这种味道。同样，被用作展示的样机也不会有。

电池舱标签

正常情况下，PSP电池舱内的封签应该是印刷清晰，粘贴整齐，没有歪斜的。在电池舱内的标签贴纸是主机的索尼官方封签，若要拆卸主机，必然要将贴纸揭去，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。



▲电池舱内封签明显已经被揭开过。

机身序列号



PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X，在前面的文章中已经介绍过，代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有不符，则这台主机必为翻新机。

电源及USB接口

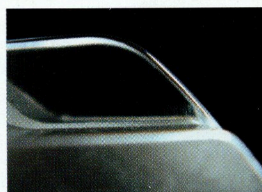

▲已经氧化得很严重的电源接口。

USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘，并且这些地方极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然会是锃亮锃亮的，虽然也有年代久远的存货在还未使用的情况下就有了氧化的痕迹，但这种机器，还是不买为好。

螺丝表面

生产线上装配一台机器，螺丝都是使用专业设备一次安装到位的，在螺丝表面出现反复拆卸而留下的划痕的可能性微乎其微。但JS翻新主机则大多为手工拆卸，一旦用力不均就容易在螺丝上留下痕迹。所以检查螺丝表面是否光洁没有划痕也是很重要的检测步骤。

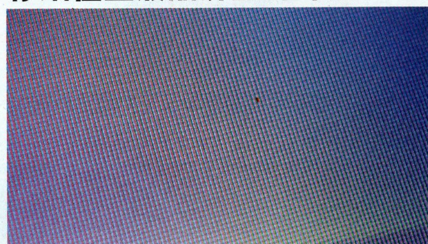
按键开关



由于PSP-2000的按键都是透明的，很容易因在使用时与机壳发生摩擦而留下划痕。并且使用过的主机难免会在按键的缝隙中留下灰尘和污垢。另外新主机的按键应当富有弹性，有十分清晰的压感。

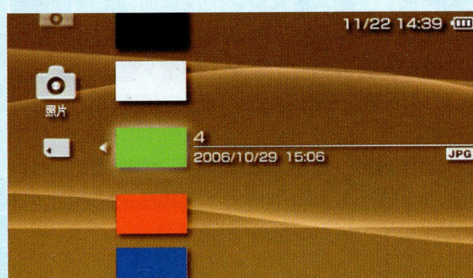
翻新机翻新的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳等进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模存在扭曲，则不是原装货。而像电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全更换，必然将留下一定痕迹，稍加留意便会发现。

仔细检查液晶屏上的坏点


▲屏幕上的一个坏点。

对于PSP来说，最值得引以为傲的部件也是最容易出现问题的部件。大家一定已经猜到了，那就是那块硕大的液晶屏幕。PSP使用的是TFT全透式夏普ASV超广可视角液晶屏幕，分辨率高达480×272，是当前游戏主机中所使用的最高级别的液晶之一。但也正因为如此，液晶的良品率一直以来都不是太高。大部分的PSP主机屏幕上总有那么几个坏点。

在平时，对于坏点的说法有许多种，亮点、彩点、暗点实际上都是“坏点”的一种。我们知道液晶每个像素都是由红、绿、蓝三个像素单元组成，通过三个像素单元的不同的明暗调节，三种色彩的便构成RGB关系，在我们眼睛里呈现出千变万化的颜色。PSP液晶屏幕的实际像素单元的数目是480×272×3＝391680个。而每个像素单元都对应有自己的驱动管，而在大型工业生产中，以现有工艺技术水平，不可避免地将出现或多或少的工作异常的驱动管。如果三个像素单元的驱动管均出现了亮度过大的情况，那么变会出现白色的亮点；如果其中一个到两个无法点亮，那么就会出现偏色的彩点；而如果三个驱动管均无法点亮，那么就将出现黑色的暗点。



▲切换图片检查坏点。

至于检测液晶的最为稳妥的办法便是事先准备好一枚记忆棒，将五张分别为纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿的JPG图片拷贝至记忆棒上的PSP\PICTURE目录下。然后在PSP主机的“照片”栏目下，打开图片，依次观察，检测屏幕上是否出现异常的小点。在检测的时候应该遵循先中间后外边的顺序来进行检测，避免盲目乱扫而漏过坏点。同时，黏附在屏幕上的细小灰尘也有可能被误认为是坏点，所以在检查的时候，最好是向店员要一块屏幕清洁软布，在发现有可疑的小点的时候，用软布轻轻擦拭屏幕，看看是否只是普通的灰尘。千万不可直接用手去擦拭屏幕，因为PSP的屏幕塑料还是非常娇贵的，稍有粗糙的物体接触便会留下划痕。如果因为用手擦拭灰尘而将崭新的主机刮花，相信老板会强迫你对这台主机负责的（买下）。

按键、滑杆与UMD光驱

在PSP发售初期里，□键塌陷的问题曾经一度困扰着玩家，然而到了现在已经被彻底解决了。所以不必要再刻意地去挑选按键问题，只要在XMB的界面上试用一下各个按键是否灵活有效。而作为PSP的一大特色的滑杆，由于不能在XMB界面下进行使用，只能在游戏中才能测试。所以这时候最好向BOSS要一张正版游戏，进入游戏进行测试，同时也检测一下

光驱是否工作正常。这一点也是许多玩家在购机时常常忽视的。

清点配件谨防调包



▲日版主机内的电池也是“MADE IN CHINA”。

前面已经介绍过普通版以及豪华版的包装内的配件，在付款前务必要仔细清点，以免商家克扣配件。除此以外还要防止JS将包装内的原装配件进行调包。由于电源的利润较低，鲜有商家在电源上动歪脑筋，所以只需要稍加注意即可。而电池则需要认真检查。由于PSP-2000使用的是编号为PSP-S110的1200mAh电池，本身就比1000型少了约1/3的电量，如果再被更换为组装电池，那么实际使用时间势必要少的可怜。在检测电池的时候需要注意电池正面的LOGO应该要刻印清晰，有立体感；如果是组装的则刻印模糊，没有立体感。原装电池的正负极标志呈圆形凹陷，其轮廓清晰，边沿成圆柱形；而组装电池的凹陷边沿则是呈倒圆台形。原装电池左右两侧各有四个铸孔，共计八个，并且颗粒清晰；而组装电池的侧面则仅有两个，颗粒较大并且十分模糊。如果发现电池被调包，建议玩家不要在该店继续挑选，因为不诚信的商家是不能被信任的。

Part.3 其他需要购买的周边

在完成了主机的购买之后，你也许还需要购买一些的配件，Part.3将指导你进行选购，避免购买无用的配件造成浪费（记忆棒在本书相关章节中有单独详细介绍）。

如何分辨识真假Hori贴膜？



▲Hori针对新版PSP推出的改良贴膜产品。

4.3英寸的硕大液晶屏幕是PSP最引以为傲的部件。然而，在给人大视野的精美画面享受的同时，大面积的液晶屏幕又成了PSP上最容易受伤的部件。在日常使用中，稍不留神便会在屏幕上留下难以抹去的伤痕。所以，玩家们在购机时千万不要忘记购买一张合适的贴膜贴上，在正式开始使用前就将屏幕保护起来。

目前质量最好也是最受欢迎的莫过于来自日本著名周边厂商Hori的原装贴膜。但也正因为玩家们的追捧，使得Hori膜的仿冒品在市场上极其猖獗。因为不到5元的组装膜如果被当作原装出售，商家便可获利达10倍之多。所以在购买Hori膜时需要格外小心。

首先要注意的是，真正的新版Hori膜是采用橘色包装，而如果你发现JS拿出来的还是以前的深蓝色包装，那么直接就可以认为这家卖的是假货。而即使是真的Hori膜，那种老款也无法使用，因为贴在PSP-2000上周围将会出现一圈非常明显的气泡，十分不美观。为了让大家能有一个清晰的认识，下面我们就以实物进行一个比较：





· 原装Hori的PE包装袋带上的封口不干胶较宽，约1.2cm，为多条小不干胶条组合而成；仿制品为单条，较窄，仅0.3cm。

· 原装Hori膜的保护层（可揭去）为无色透明；组装品则为淡绿色。

· 原装Hori膜上下两层的贴膜保护层的揭开延伸位于同一侧，组装贴膜则分居两侧。

相对于Hori，黑角是国内第一家针对PSP-2000屏幕特点推出新款屏幕贴膜的厂商。黑角新版高透光屏幕保护膜采用了日本进口材料，同Hori贴膜一样，具备防反射、防刮伤、牢固吸附三大特性。同时随贴膜还附赠纳米材质屏幕清洁布与安装用刮卡，方便实用，是一款性价比极高的产品。




▲黑角新版高透光屏幕保护膜。

如何选购合适视频线材？

PSP-2000在功能上最吸引人的改进莫过于支持了视频输出。玩家在家中时，便可以将电影或者游戏画面输出到电视上，通过大屏幕来享受PSP所带来的震撼。所以，对于新购机的玩家来说，视频线也是不可缺少的装备之一。

目前PSP-2000的视频线共有4种，分别对应四种不同的视频端子：AV端子、S端子、色差端子与D端子（日本专用）。画面等级根据先后顺序由低到高。目前国内能用到的好线材则是色差线。

这里需要特别注意的是，只有拥有色差接口并且支持逐行扫描（液晶及等离子电视都支持），才能配合色差线将游戏画面输出到电视上。而其他的线材都只能输出系统操作界面以及电影与MP3等画面。所以在购买视频线之前，请务必先了解家中电视机所支持的接口。

对于新入手主机的玩家来说，肯定还需要购买一款合适的保护包，但由于保护包品种繁多，但本文篇幅却十分有限，在这里Raeca没有办法一一为大家列举介绍，未免有些遗憾。不过好在保护包并不影响主机使用，玩家们在购买的时候完全可以根据自己的喜好挑选外观时尚、做工优异的产品。如果诸位还希望能了解近期市场上的一些新产品的话，还可以参考每辑《掌机王SP》上“硬件短消息”栏目中的介绍。最后，祝愿大家能够顺利购入PSP，早日成为PSP玩家中的一员。

附录：近期北京、上海、广州三地的PSP主机及周边的价格

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000（黑）	1410元	1410元	1400元
PSP-2000（白）	1420元	1420元	1410元
PSP-2000（银）	1400元	1400元	1400元
PSP-2000（蓝）	1420元	1420元	1410元
PSP-2000（粉）	1440元	1450元	1430元
PSP-2000（紫）	1420元	1430元	1410元
PSP-2000（绿）	1460元	1480元	1450元
PSP-2000（红 豪华版）	1820元	1830元	1810元
PSP GPS适配器	330元	360元	320元
PSP 摄像头	310元	320元	320元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元	270元	270元
PSP-2000组装TVOUT色差线	60元	60元	60元
PSP-2000原装线控耳机	280元	260元	260元
PSP-2000组装线控耳机（高仿）	58元	50元	50元
PSP-2000彩条包（高仿）	28元	30元	25元
PSP-2000电池（高仿）	50元	40元	40元
PSP-2000钢牌包	40元	45元	45元
Hori原装贴膜（老）	60元	60元	50元
Hori原装贴膜（新）	80元	80元	80元
黑角原装贴膜（新）	40元	40元	38元
全新试玩引导盘	90元	100元	90元
神卡（天线版）	140元	130元	130元
盟区战卡	139元	139元	139元

价格信息更新截至2008年3月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 Raeca

市场主流记忆棒产品评测

尽管8GB组装记忆棒的价格已经降至550元以下，但由于写入速度过慢、返修率高以及扩容假棒多等问题，从性价比上来讲，价格在230元左右的4GB组棒依然是购机的首选。而接下来，我们就通过实际评测来向大家介绍一下目前市场上主流组棒的性能吧。

4GB组装记忆棒

有关组棒、行棒以及各品牌的概念在前几辑中已经做过详细介绍，相信大家都已经比较熟悉了。下面我们就直入正题，看看市面上最为常见的组棒产品。根据PSP上格式化后显示的剩余容量进行区分，目前市场上4GB组棒主要有3839MB、3880MB以及3882MB三种规格。

3882MB



3882MB的4GB组棒便是我们通常所说的低速棒，常见的有黑色SONY外壳。由于速度等方面的原因，并不是市场热门品，价格也就比较低廉，在150元到180元之间，大多被用于索爱手机等对速度并不敏感的设备当中。

最高读取速度：7.0344 MB/s
最高写入速度：2.3297 MB/s

3839MB



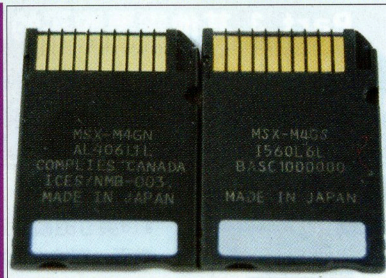
通常我们判断是否是高速棒的依据便是其在PSP上格式化后是否显示为3839MB容量，但目前市场上存在着两种芯片的3839MB组棒，它们格式化后的容量相同，然而速度与品质却大不相同，下文中我们将品质较好的一种称为A棒，品质较差的一种称为B棒。

从外观上看，A棒还分为2种，一种采用SONY高速棒外壳，特征是金字、红条、棕底，并标注有清晰的"High Speed"字样；而另一种则采用红字黑底的Sandisk Ultra Ⅱ外壳，不过这种较为罕见。而B棒也同样有两种款式，一种同样也是金字红条棕底的SONY高速版本，而另一种则是白字黑底的SONY低速版本。下面就从外观上做一个简单的比较，让玩家们在购买时能够对两者进行区分，买到性能更好的A棒。

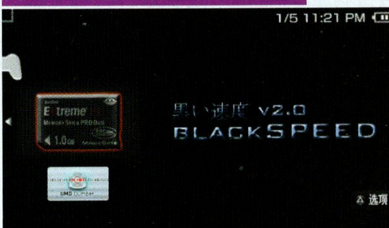


▲图中上方为A棒，下方为B棒，B棒的色泽比A棒来得黯淡，棕色的底料更像是黑色。A棒中间的红条为桃红色，而B棒则呈暗红色。

A棒背部字母及数字为：
MSX-M4GN
AL406L1L
COMPLIES CANADA
ICES/NMB-003
MADE IN JAPN
B棒背部的字母及数字为：
MSX-M4GS
I560L6L
BASC10000000
MADE IN JAPAN
只要记住A棒有5行文字，而B棒只有4行即可一眼区分出两者。



▲图中左侧为A棒，右侧为B棒。



它们之间在性能上到底有多大的差异呢？接下来我们就通过PSP平台上的记忆棒测试软件BlackSpeed V2的测试，看看两者具体的差别。

尽管通过PSP查看，A棒与B棒格式化后皆为3839MB，但实际真实容量却有细微的差异。通过测试，我们可以发现，3839MB A棒的实际容量是4026564608 Bytes，而3839MB B棒的实际容量为4026793984 Bytes，B棒的真实容量要略大于A棒。这便是两者所使用的闪存芯片有所不同的最好证明。进而通过速度测试，我们也能很明显地发现两者的差异。



3839MB A棒
最高读取速度：8.2290 MB/s
最高写入速度：5.6556 MB/s



3839MB B棒
最高读取速度：7.2199 MB/s
最高写入速度：2.6216 MB/s

显然3839MB B棒的速度要明显低于A棒，并且更接近3882MB低速棒的测试结果。

然而，B棒的缺点并不是仅仅是速度稍慢，更恐怖的是B棒在品质上不稳定，在使用一段时间，尤其是几次拷满数据后，再次拷贝总计超过2GB以上的数据，可能出现超过2GB的部分文件无法读取的错误，如果用在数码相机中，写满2GB后拍摄的照片将会变为文件碎片。而事实上B棒在数码市场内的批发价格等同于3882MB的低速棒。因而就导致一些不良商家，将这种记忆棒当做真正的高速棒（A棒）在游戏店内销售，谋取暴利。

3880MB

除了上面介绍的三种4GB组棒外，最近市场上新出现了一种黑色外壳的新品种，其容量为3880MB，尽管外观采用了黑色外壳，但从测试结果上来看，尽管写入速度不高，但在读取速度上却都已经达到甚至超过了高速棒的水平。

最高读取速度：10.1627 MB/s
最高写入速度：3.9447 MB/s



8GB组装记忆棒

随着PSP游戏容量的增大，4GB记忆棒也无法满足大胃口玩家的需要，而8GB记忆棒也就成为他们追捧的对象。目前市场上仅有一种7727MB容量的8GB组棒，这种记忆棒与3880MB的记忆棒一样，虽然采用的是与3882MB低速棒相同的黑色外壳，但在实际测试当中表现却相当优秀，并不亚于红棕外壳的高速3839MB记忆棒。

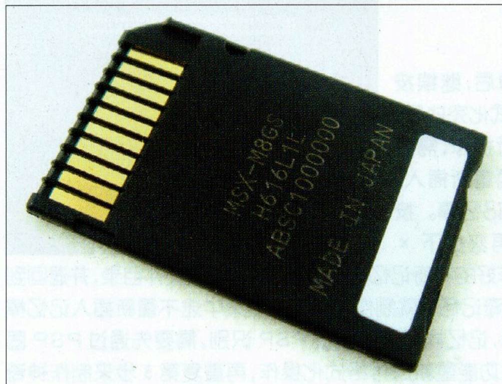
8GB 记忆棒测试结果

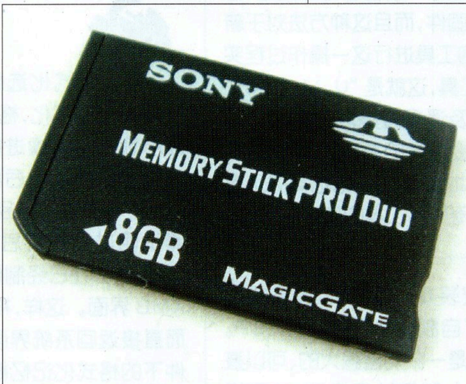
最高读取速度：10.3886 MB/s
最高写入速度：4.8375 MB/s



目前8GB记忆棒的价格在520元左右，相当于两根4GB记忆棒的价格，从实用角度上来说显然一根8GB组棒使用起来更加方便。不过，由于8GB记忆棒不能配合神奇电池进行修复和时间机器的使用，如果想要自己制作神奇电池刷机或者想在PSP-2000上使用1.50核心的玩家，就只能选择4GB记忆棒。







总评

根据游戏的实际反映来看，凡是读取速度高于7.0MB/s的均能满足诸如《危机之源 最终幻想VII》这类对读取速度有着高需求的游戏，在游戏中完全没有拖慢等问题。但由于3882MB低速棒以及3839MB B棒的测试结果都已经非常接近7.0MB/s的底线，所以游戏中有可能出现轻度拖慢，故不推荐购买。3839MB A棒以及新的3880MB高速棒都是较为理想的选择，而对于资金宽裕的玩家，还是建议一步到位，直接购买8GB的7727MB记忆棒更加划算和方便。

附：当前组棒市场行情

型号	价格
7727MB	520元
3839MB(A)	230元
3839MB(B)	180元
3880MB	200元
3882MB	180元

M33 自制固件更新指南

文 寰仔

Dark_Alex 创造的自制固件，让玩家手中的 PSP 拥有了更加强大的功能。官方固件不断升级，自制固件为了能够兼具官方固件的功能，也在不断发布着新的版本，并且在升级的同时，也在不断加入更丰富的功能。目前，自制固件的最新版本为 3.90 M33-2，而要让手中的 PSP 更新到最新版本，玩家们也要经历一个漫长的升级过程，下面，我们就来看看应该如何让我们手中的小 P 升级为最新版本吧。

综合介绍

想让手中的 PSP 升级为最新版本的自制固件有两种可选方案，其一是采用传统升级程序，一级级从低版本升级到高版本，当然，这种升级方法并不是说我们必须不错过任何一个版本的升级程序逐级递增，只是其中有些环节是不能错过的。首先，要想升级为 3.90 M33 自制固件，旧版 PSP 必须具备 3.52 M33-3 或 3.52 M33-4 版本以上版本的自制固件，如果你的 PSP 低于这个版本，必须先采用 3.52 M33 自制固件升级程序进行升级。新版 PSP 要刷写 3.90 M33 自制固件，首先必须具备 3.60 M33 或更高版本的自制固件，也就是说对于一台刚刚购买的新机，我们必须先通过神奇电池进行破解。采用这种升级方案虽然比较可靠、易于操作，但升级过程也相对比较繁琐，而且如果是采用官方固件的新版 PSP、旧版 PSP 新机在进行安装的过程中都必须先使用神奇电池进行破解，既然同样需要利用到神奇电池，那么这种安装工序就没有我们下面要介绍的方法来得方便了，再加上传统方法在之前几辑《PSP 专辑》中我们已经为大家进行了详细的介绍，因此这次我们就来详细介绍一下如何通过神奇电池为你的小 P 进行升级。

使用神奇电池升级 3.80 M33 自制固件

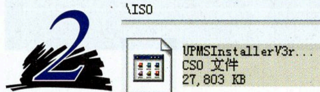
经过黑客们的不断努力，PSP 暗藏的潘多拉魔盒——工厂维修模式的开启方法也已经被黑客们掌握，只要你手中有一块原装的 PSP 电池，通过程序刷写电池中 EEPROM 中存储的数据，重新放入这块电池，就能让 PSP 进入一个不受固件保护的工厂维修模式，而这时再配合一根经过特殊处理、存储着引导程序的记忆棒，我们就能直接刷写 PSP 固件，而且这种方法对于新版、旧版 PSP 都通吃。而使用 Dark_Alex 制作的工具进行这一操作过程实在有些繁琐，这里我们就为大家推荐一款全新的工具，这就是“U.M.P.S”，一款集成了神奇电池与神奇记忆棒制作软件以及潘多拉修复工具的多功能修复软件，用它来制作神奇电池 v4 版就能直接将你的系统更新为 3.80 M33。由于 8GB 记忆棒无法制作神奇记忆棒，因此使用 8GB 记忆棒的玩家还是按照传统步骤升级吧。下面我们就来看看神奇电池工具的使用方法吧。

1



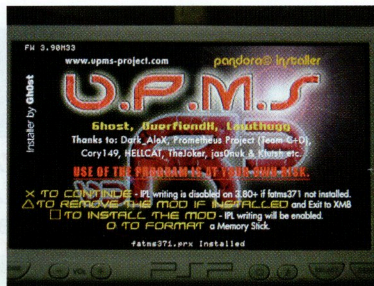
想要安装 U.M.P.S，首先需要一台安装了自制固件的完好的 PSP。U.M.P.S 是一款功能强大的、可以直接在 PSP 上制作神奇电池、神奇记忆棒的实用工具，因此我们推荐大家使用这款软件来制作神奇电池及神奇记忆棒，它的最新版本为 U.M.P.S Installer V3R3 版。下述操作需要格式化 PSP，因此在开始前请先对记忆棒中所有内容进行备份。

2



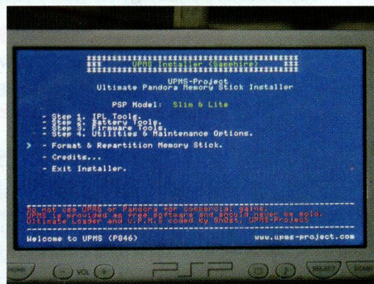
接下来我们将 U.M.P.S Installer V3R3 的 .cso 镜像文件复制到记忆棒 ISO 文件夹下。

3



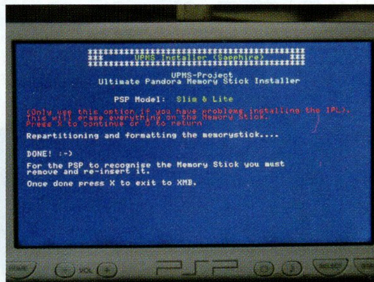
选择“游戏”→“Memory Stick”，运行刚刚复制的“U.M.P.S Installer”，首次安装该工具需要向固件中写入模块，按 × 键继续进行安装过程。如果无法启动程序，请将 UMD 引导模式调整为“SONY NP9660”免引导方式。

4



对于组装记忆棒，我们首先要将其格式化为神奇记忆棒，选择“Format & Repartition Memory Stick”一项，按 × 键即可。

5



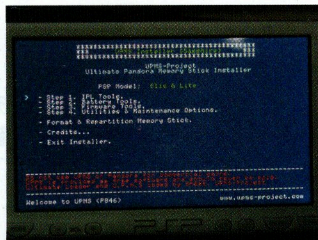
进入格式化选单后，继续按 × 键开始格式化，格式化完毕后，程序会提示继续进行操作，需要先将记忆棒弹出后再重新插入，以便 PSP 重新识别记忆棒。按照说明进行操作后再次按下 × 键，程序会在已经制作好的神奇记忆棒上创建 PSP 所需文件目录，并退回到 XMB 界面。这样，神奇记忆棒就制作完成了。如果中途不重新插入记忆棒而直接返回系统界面，记忆棒将会无法被 PSP 识别，需要先通过 PSP 固件下的格式化记忆棒功能重新进行格式化操作，再重复第 3 步来制作神奇记忆棒。

6



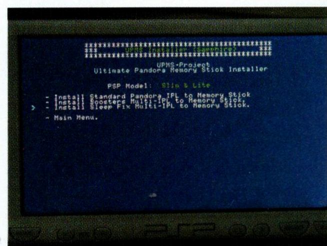
由于进行了格式化操作，记忆棒中本来拷贝的 U.M.P.S Installer V3R3 软件已经丢失，重新拷贝该软件后，将 1.50、3.40、3.71、3.80 官方升级程序更名为 150.PBP、340.PBP、371.PBP、380.PBP，复制到 PSP 记忆棒根目录下，再复制一个 1.50 官方升级程序，更名为 UPDATE.PBP，复制到记忆棒根目录下。再将提取获得的 3.60 固件包更名为 360.PSAR，复制到记忆棒根目录下。做好一切准备后，启动软件就能继续安装过程。注意这时记忆棒在电脑识别的卷标名已经变成 Pandora（潘多拉）。

7



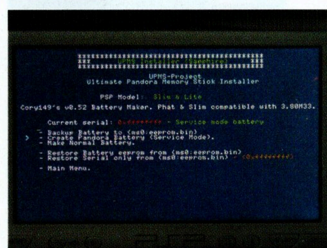
再次进入菜单后，我们首先选择第一项“Step 1.IPL Tools”写入启动引导数据。

8



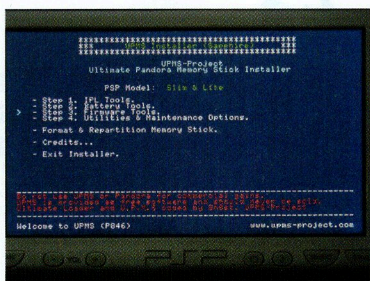
进入启动引导菜单后，共有3种引导菜单，第一项是为记忆棒安装传统潘多拉IPL，第二项是安装多重引导菜单，第三项为安装修正了休眠模式的多重启动菜单。对于新版PSP，只能使用最后一项安装修复睡眠模式的多重引导菜单，而对于旧版PSP我们也推荐安装第三项。按 × 键确定后，安装完成就会自动返回程序主菜单了。

9



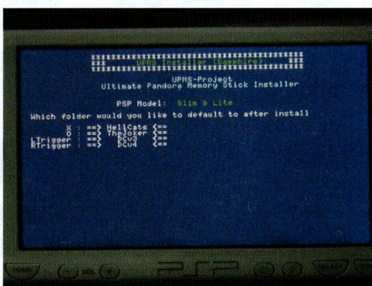
接下来就是制作神奇电池了，选择“Step 2.Battery Tools”进入电池工具菜单，选择第二项“Create Pandora Battery (Service Mode)”，按 × 键确定就会将你的电池制作为潘多拉电池，并自动返回程序主菜单。这里第三项“Make Normal Battery”是将电池恢复为普通电池，完成安装后我们还需要用它将电池恢复。

10



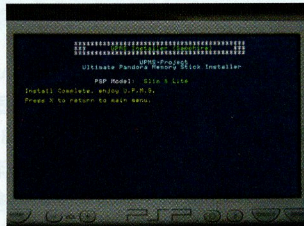
接下来进入第三步“Step 3.Firmware Tools”，安装神电修复工具。U.M.P.S已经将神电V3、V4版(Despertar Cementerio V3、V4，简称DCv3、DCv4)主程序以及HellCats、TheJoker修复程序囊括其中，其中前两者可用于新版、旧版PSP修复上，而后两者只能用于旧版PSP修复。进入修复工具安装菜单后，有两项可以选择，第一项“Install U.P.M.S without Utilities”是仅仅安装上述4项修复工具，而下面的一项是在安装4项神电工具的基础上同时整合安装扩展工具集。扩展工具集我们可以在之后的步骤中根据需要进行选择性安装，因此这里我们首先选择第一项，按 × 键确定。

11



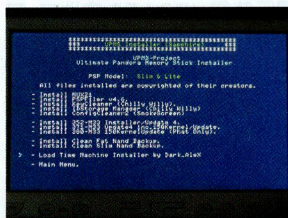
接下来，软件会提示选择神奇电池默认启动的修复菜单。针对新版PSP我们推荐使用DCv4，直接按R键即可开始安装过程。整个安装过程需要耗费很长的时间，并且需要记忆棒上有200MB以上的可用空间。

12



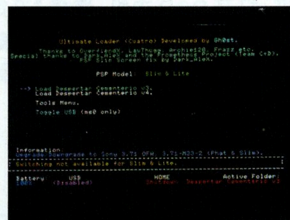
安装过程完成后，软件会提示按下 × 键返回主菜单。这时神电工具已经安装完成，按住L键放入神奇记忆棒和神电后就能进入神电修复菜单。

13



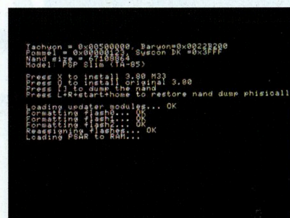
接下来选择“Step 4.Utilities & Maintenance Options”，这里我们可以选择安装一些扩展工具，这些扩展工具都必须在PSP的XMB下启动，并非神电修复使用的必须工具，而是在神电完成刷机过程后修复系统漏洞的工具。选择自己需要的软件安装后，返回主菜单并选择“Exit”退出程序即可。

14



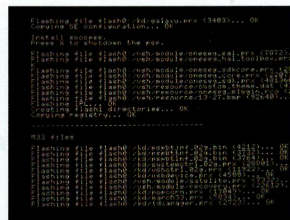
关机后，打开电池盖将电池取下，重新放入神奇电池，PSP就会自动开启并进入神电修复菜单(如果没有进入神奇菜单，请按住L键，并将PSP开关扳到Hold，保持片刻后再按住L键开机就会进入)。由于我们设定了默认为DCv4菜单，所以就会进入如图界面。新版PSP只能使用DCv3、DCv4进行修复工作，DCv3会将系统刷新为3.71 M33-2，DCv4可以将系统刷新为3.80 M33-5。旧版PSP还可以通过按下L、R键切换到其他菜单模式，不过同样可以使用DCv4刷机。下面我们主要介绍DCv4菜单的使用。菜单中间的四项分别是启动DCv4、启动DCv3、启动工具菜单、打开USB模式。一般修复主机选择第一项即可。菜单项目下方的Information中列明了当前选项的解释，最下方则显示着当前电池电量、USB模式状态、HOME按键功能和当前激活修复菜单模式。

15



这里我们直接选择第一项启动DCv4即可，进入后，界面顶部会显示你的主机各种相关资料，接下来是按键提示，按下 × 键直接刷写3.80 M33自制固件，按下○键刷写3.80官方固件，按下□键可以备份当前固件数据到记忆棒上，L+R+START+HOME键可以回复之前备份的固件数据。强烈建议在刷机前先对当前固件进行备份，以防丢失重要信息或刷机失败。

16



按下 × 键后系统会首先格式化Nand固件芯片，然后开始写入3.80 M33自制固件。等待片刻后，刷新完成，再次按下 × 键就会自动关闭PSP。这种刷机方法不但适用于固件升级，对于固件损坏的机器同样可以起到修复作用。完成升级过程后，由于电池还是神奇电池状态，这时直接通过电池开机可能无法进入系统，而是再次启动神奇电池工具。这时可以抠掉电池后等待片刻，再插上电源开机，就能让PSP正常进入系统。之后再放入电池继续接下来的升级操作，不过在操作前我们还是先启动U.M.P.S将电池恢复为普通电池吧。

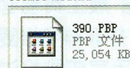
升级 3.90 M33-2 自制固件

通过神奇电池完成了 3.80 M33 的安装后，接下来我们要做的就是在此基础上继续安装 3.90 M33 自制固件了。3.90 M33 的安装方法与之前的自制固件安装方法无异，在安装完 3.90 M33-2 后还可以安装时间机器，打算安装时间机器的玩家就不用把电池刷回普通模式了，直接安装时间机器来解决神奇电池开机总是直接进入潘多拉菜单的问题。因此，接下来还是继续看看如何安装 3.90 M33-2 吧。

1

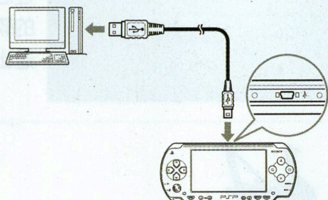
首先我们来安装 3.90 M33 自制固件，在网上下载 3.90 M33 安装傻瓜包，解压获得 UPDATE 文件夹，其中包括 EBOOT.PBP 主程序和 390.PBP 官方升级程序。

390m33\UPDATE





2



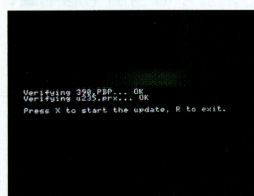
将 PSP 通过 USB 连线与电脑相连，打开 PSP 主机，选择"设定"→"USB 连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。

3



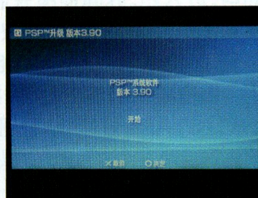
将解压获得的 UPDATE 文件夹复制到记忆棒 PSP\GAME 目录下后，按 × 键退出"USB 连接"模式，选择"游戏"→"Memory Stick"，就能在列表中找到 3.90 M33 升级程序了。

4



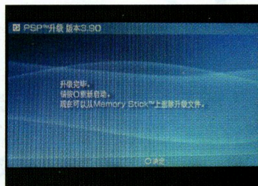
直接按下〇键启动升级程序，启动升级程序前请一定确保 PSP 电量充足且电池安装牢固。正常情况下程序会检测电池电量，电量低于 78% 是无法开始升级过程的，如果想跳过电量检测，请在开启升级程序后持续按下 L+△ 键，之后直接按 × 键就能开始升级过程，不过电量不充足的情况下一定要插上外接电源升级，因为意外断电不仅会导致升级失败，还可能导致 PSP 变砖。

5



开始升级过程后，3.90 M33 安装步骤就与官方固件升级没有两样了，选择屏幕上的"开始"按钮，按下〇键确定后，"接受"协议，再不断按〇键就能开启升级过程。

6



升级完毕后，按下〇键 PSP 就会自动重新启动。

7



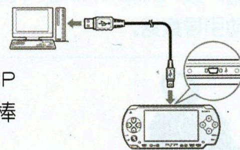
到"设定"→"主机设定"→"系统信息"中就能看到版本已经变成"3.90 M33"了。

8



3.90 M33-2 是 3.90 M33 的升级补丁，确保系统安装了 3.90 M33 后，在网上下载 3.90 M33-2 升级包，解压获得 UPDATE 文件夹。

9



将 PSP 通过 USB 连线与电脑相连，打开 PSP 主机，选择"设定"→"USB 连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。

10



进入记忆棒的 PSP\GAME 目录后，首先将刚才安装 3.90 M33 时拷贝的 UPDATE 文件夹删除，再将刚刚解压升级补丁获得的 UPDATE 文件夹复制到记忆棒 PSP\GAME 目录下，之后按 × 键退出"USB 连接"模式，选择"游戏"→"Memory Stick"，就能在列表中找到 3.90 M33-2 的升级程序了。

11



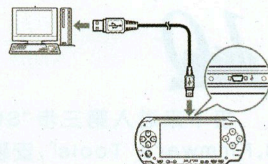
直接按下〇键启动程序后，再按 × 键直接安装补丁。等待片刻后，程序会自动重新启动 PSP，完成安装过程。

12



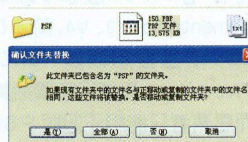
如果你的机器是旧版 PSP，还可以安装 1.50 内核补丁，在网络上下载最新的 3.90 M33 1.50 内核补丁 v2 版傻瓜包后，解压获得 PSP 文件夹和 150.PBP 文件。

13



将 PSP 通过 USB 连线与电脑相连，打开 PSP 主机，选择"设定"→"USB 连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。

14



将刚刚解压获得的文件复制到记忆棒根目录下，其中 PSP 文件夹与记忆棒重复，选择覆盖其中内容即可。

15



在 PSP 上选择"游戏"→"Memory Stick"，启动刚刚拷贝的"1.50 Kernel Addon for 3.90 v2"，按 × 键稍等片刻程序就会自动完成升级过程并返回 PSP 主界面了。

结语

经过上面的介绍，相信大家都已经掌握如何更有效率地刷新固件了吧，由于篇幅关系，使用方面这里就不做详细介绍，再次提醒各位 P 友，刷机是危险行为，操作过程一定要多加小心！

PSP 软件大集合

春去秋来，又是一年。转眼间，PSP 已经发售了三年半的时间。虽然 PSP并没能如索尼之愿打败任天堂，成为掌机业的新霸主，但却让玩家们体验到了非同一般的乐趣，除了本身高素质的游戏画面及音效以外，PSP 系统的深入破解，让各种自制软件空前繁荣。完成度极高的各机和模拟器、五花八门的实用软件，让 PSP 不仅仅是一台游戏机这么简单。

文 C.H.1.

工具软件

iRshell
最新版本：V3.9
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

PSP 上最强软件是什么？iRshell 可谓当之无愧。iRshell 可以遥控电器、运行软件，还能看图片、听音乐，更能够截取图片，管理文件等。iRshell 的功能可以扩展，我们可以添加插件，让 iRshell 支持更多功能。在最新版本中，iRshell 还实现了 USB 视频输出、PS 游戏联机等功能。使用 iRshell 的视频输出功能，我们可以将任意的电脑显示器扩展成 PSP 的大屏幕，PSP 的所有操作都会在显示器上显示出来。我们可以运行软件，当然也能运行游戏，这样就不用对着 PSP 的那个小屏幕发呆了。PS 游戏联机功能则可以让两台 PSP 之间联机玩同一个 PS 游戏，我们能和朋友一起通关，也能互相对战。PSP 之间不需要线连接，只要打开无线网络开关就可以了。

在使用视频输出功能的时候，我们要将 PSP 通过 USB 线与电脑连接，同时还要安装 USB Hostfs 驱动。接着进入 iRshell，在 Config 系统设置中将 Non-MS Media Access 和 Display Redirect to usbhost0 两个项目中的 Disable 改成 Enabled。然后在电脑上运



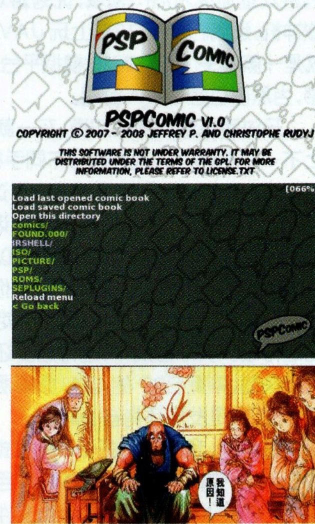
行 RemoteJoy4iRS.exe 程序，在 PSP 上 iRshell 中选择 Toggle USBhost 选项，按 × 键确认。稍后，电脑显示器上就会出现 PSP 的画面了。我们点击电脑屏幕上右边的 FullScreen 按钮，可以将画面放大到全屏显示，按 F12 键可以退出全屏。

PS 游戏联机功能则需要先安装 Popsloader 插件，并将其在 M33 固件中开启。接着进入 iRshell，在 Config 系统设置中，将 PopVer 选项改为 Use Popsloader Plugin，将 Pop 2 Player Support 选项改为 Adhoc WiFi。找到 PS 游戏后，连接两次 × 键后会进入联机模式。此时另一台 PSP 进行相同操作，就可以进行联机游戏了。

PSPcomic
最新版本：V1.0
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

NDS 上有漫画浏览软件，PSP 也不能落后。其实比起 NDS 的双屏，PSP 4.3 寸的大屏幕看起漫画来更爽。PSPcomic 就是一款 PSP 上专用的漫画浏览软件。PSPcomic 能够自动识别 ZIP 或者 RAR 格式的漫画压缩包，我们不需要将图片一张张的拷贝进去那么麻烦。PSPcomic 的细节功能也很丰富，我们可以设置书签，记住当前所看的漫画页数；也能根据需要将图片进行旋转，符合自己的习惯；还能调节 CPU 的运行频率，让 PSP 更加省电，延长阅读漫画的时间；更能对图片进行局部放大，看清楚图片的每一个细节。有读者会问，漫画从哪里下？其实 PSPcomic 所需要的漫画文件包是由一幅幅的 JPG 图片压缩而成。网上能够搜到不少已经制作好的漫画文件包。漫画源的问题是不需要担心的。

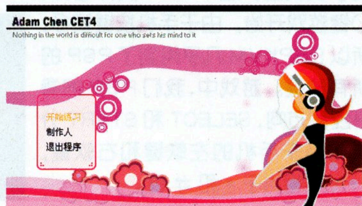
使用时，我们将漫画文件包拷贝到 PSP 任意目录下，建议不要解压缩，当然解压缩也可以。在文件浏览界面中找到漫画文件包，按 × 键进入浏览界面。如果你已经将文件包解压缩，则要选择 Open this directory 命令浏览当前文件夹下的图片。在实际浏览过程中，我们按 PSP 的 L、R 键切换上一张或下一张图片，如果图片太大，一页屏幕上显示不下，可以用滑杆或者方向键移动图片。如果想放大图片中的某部分，可以一直按住△键不放进入放大模式。此时用滑杆移动放大部分，按□键或○键进行放大或收缩。按 START 键可以进入主菜单，其中选择 Set to bookmark 能设置书签，选择 Load bookmark 则能读取书签，选择 Jump to page 则可以跳到漫画书的具体某页。



Adam Chen 的单词表
最新版本：V2.2
适用机种：PSP-1000

英语对于大学生来说尤为重要，大学四年，CET4 成为每位大学生的必备证书。甚至有些大学规定，不过 CET4 就拿不到学位证。所以，还没有过 CET4 的朋友，赶快拿起 PSP 学习英语吧。什么？用 PSP 学习英语，没听错吧。之前 PSP 有电子词典软件，可以查询英文单词，不会是用这款软件学英文吧？当然不是。Adam Chen 的单词表是一款 PSP 专用的英语学习软件。它提供了 CET4、CET6 的词汇，所以准备 CET6 考试的朋友也一样能用到。Adam Chen 的单词表采用了反复性记忆的方式学习单词。软件会显示单词的英文和中文释义，我们需要将两者正确的连接起来。多做几次，单词就会深深的印在我们脑子里。除了单词的详细释义外，软件还提供了例句，方便我们理解。

在 PSP 上启动软件后，按方向键的上、下移动左边的英文单词，按△和 × 键移动右边的中文释义。将单词和释义对应起来后，按○键确定。连接正确的话，分数 +100，否则 -100。选择好单词后，按□键发音，按 L 键查看详细释义，按 R 键查看单词的例句。按 SELECT 键调出程序系统菜单，对分组大小、学习模式等进行调节，还可以保存当前成绩。

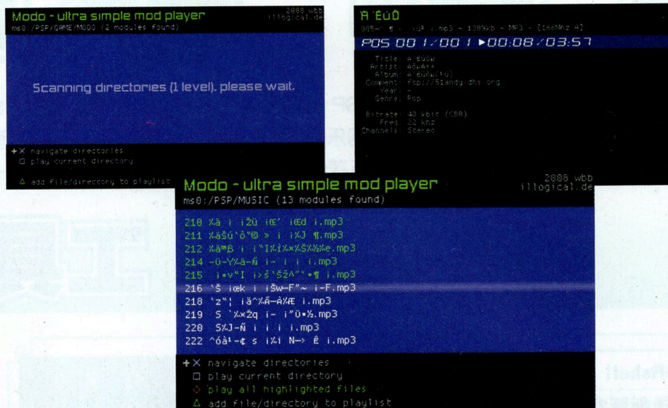


媒体软件

Modo
最新版本：V20080130
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

玩FC、MD、SFC等老游戏的过程中，经常会发现很多好听的音乐。这些音乐，我们可以在电脑上用模拟器导出。但放到哪里播放呢？格式的原因，这可不是任何音乐软件都能播放的哦。找Modo来帮忙吧。Modo是PSP专用的一款音乐播放软件，除了能播放常见的MP3音乐外，还能播放MTM、S3M、STM等格式的音乐。而游戏中导出的音乐如FC的NFS、MD的GYM格式的音乐也能在Modo上播放。Modo的播放效果十分流畅，播放中还会显示文件的详细信息。

音乐文件我们可以放到记忆棒任意目录下。Modo会自动对文件进行搜索，如果扫描到目录中有音乐，则会在目录旁边显示音乐文件的数目。选中音乐文件后，按○键开始播放。播放过程中，按SELECT键暂停播放，按START回到播放列表，按□键可以对CPU频率进行调节。

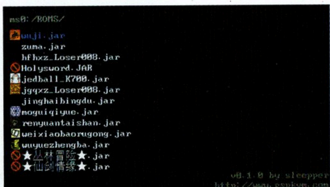


模拟器

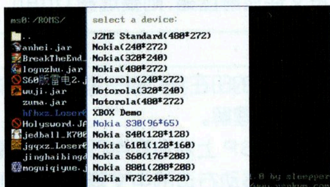
PSPKVM
最新版本：V1.0a
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

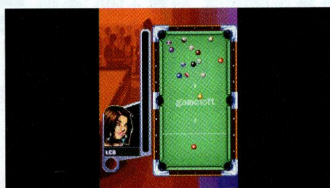
随着手机的普及，手机游戏也逐渐兴盛起来。Sun公司的JAVA平台则为手机游戏提供了最佳制作环境。最近几年，无论是国外还是国内，手机游戏逐渐成为热门领域，优秀游戏更是层出不穷。既然PSP被称为模拟神机，那我们能在PSP上玩JAVA游戏吗？当然是没问题。PSPKVM就是一款PSP用的JM2E模拟平台，可以运行MIDP 2.0接口的JAVA程序，当然也包括JAVA游戏。

玩过手机游戏的都知道，在一款手机上能运行的游戏放在另一款手机上不一定能运行。这是因为不同手机之间的硬件环境不同，比如屏幕尺寸等等。PSPKVM则较好地解决了这个问题。PSPKVM中提供了多种手机平台的模拟选项，我们可以模拟诺基亚N73的运行环境，也可以模拟摩托罗拉E398的运行环境。我们可以运行220×176分辨率的游戏，也能运行320×240分辨率的游戏。如果你发现某款游戏在手机上无法运行，那可以放到PSPKVM中试试，说不定能运行哦。实际游戏中，运行速度还是挺快的，毕竟PSP的CPU频率摆在那里，只是发声还有些小问题。

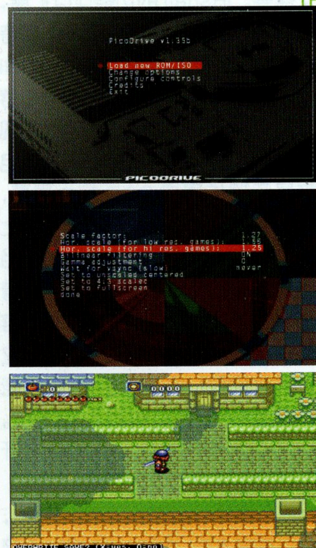


使用时，我们要先把JAR格式的JAVA文件拷贝到记忆棒任意目录中。PSPKVM不需要JAD文件就能运行。另外，文件名尽量用英文，如果是中文可能会发生无法运行的现象。在PSP上启动PSPKVM后，首先进入文件浏览界面。按□键或者△键调出机型目录，选择需要模拟的手机机型。选中JAR文件后，按○键游戏开始。由于手机按键较多，所以PSPKVM几乎用到了PSP的所有按键。游戏中，我们PSP的滑杆控制方向，SELECT和START分别相当于手机的左软键和右软键，L、R则相当于＊和＃键。





PicoDrivePSP
最新版本：V1.35b
适用机种：PSP-1000 PSP-2000



1988年，日本世嘉公司发布的MD将电视游戏带入了全新的16位时代。凭借优秀的机能，MD游戏画面比起FC有了长足进步，甚至不输于当时的街机。说起PSP上的MD模拟器，很多朋友会想起Dgen PSP，它的后辈PicoDrivePSP则不为人所知。实际上PicoDrivePSP虽然推出晚，但更有青出于蓝的趋势，不仅能够近乎完美运行各种MD游戏，更能运行MD-CD游戏。

MD-CD是世嘉在1991年发售的MD配件，内置了CD-ROM光驱，可以玩光碟游戏。MD-CD内还搭载了额外的处理芯片，让MD整体性能再上一台阶。在CD-ROM尚未普及的年代，MD-CD的推出确实是一大壮举，也让任天堂感到极度不安，开始联合索尼开发SFC用光碟机。而正是这次联合，才导致以后PS主机的诞生。历史就是充满巧合，当数年后，我们在索尼掌机上玩MD-CD游戏，自然感觉不同。

如果要运行MD-CD游戏，我们还要对文件进行重命名。MD-CD的游戏文件由数据和音乐文件两部分构成，数据文件通常为ISO或CSO格式，音乐文件则为MP3格式。比如数据文件为mdyyuj.iso，则音乐文件要命名为mdyyuj_02.mp3、mdyyuj_03.mp3并依次顺延。所有文件都放到同一目录内。

PicoDrivePSP启动后，首先进入系统菜单，选择Load New ROM/ISO进入文件列表，找到游戏ROM后按○键确认，游戏开始运行。游戏运行中，用PSP的方向键控制方向，PSP的□、×、○键分别相当于MD的A、B、C键。按SELECT键游戏暂停，进入系统菜单。其中Save State是保存当前游戏进度，Load State是读取游戏进度。如果对按键不习惯，可以选择Configure Controls对按键进行自定义。选择Change Options会进入系统设置菜单，我们可以对Frameskip（跳帧）、CPU/BUS Clock（CPU频率）、Renderer（渲染方式）等进行设置。

NeoPop PSP
最新版本：V0.71.15
适用机种：PSP-1000

1998年，老牌街机厂商SNK开始转型，全力进军掌机市场，推出了16位元掌机NGP。NGP的定位与任天堂的GB不同，面向年龄比较大的青少年。借助自身的优势，NGP以及后来的NGPC上推出了众多街机游戏的移植版。这些游戏的画面一般，但却有着不错的手感。现在，我们凭借NeoPop PSP可以在PSP上体验NGP游戏的乐趣。NeoPop PSP可以运行部分黑白NGP以及彩色NGPC游戏，但速度有些偏慢。NeoPop PSP有着丰富的系统设置选项，我们可以自行设定键位、对画面尺寸进行更改等等。

首先将游戏ROM拷贝到记忆棒任意位置。启动NeoPop PSP后进入主菜单，先按L或R键移动到GAME选项卡，选择游戏后，按×键运行。游戏运行时，用方向键控制角色移动，PSP的□、×、SELECT键分别相当于NGP掌机的A、B、OPTION键。游戏中，可以同时按L、R键调出主菜单。在Options→Video→Screen Size中，我们能对画面尺寸进行调节，其中Actual Size是原比例显示画面，4:3 Scaled是以4:3的比例放大画面，16:9 Scaled则是将画面拉伸到全屏。



MasterBoy
最新版本：V2.02
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

说起SMS可能国内没几个玩家知道，但说起GG，可能就有不少玩家认识了。GG是世嘉推出的彩色手掌机。如果你见过GG，一定会被它的彩色液晶显示屏所吸引住。在GB引领的黑白年代，GG就如一只蝴蝶一样，给掌机游戏添加了一抹色彩。GG和SMS上的游戏虽然不多，但经典不少。MasterBoy是一款PSP专用多机种模拟器，可以运行SMS、GG以及GB、GBC游戏。软件界面漂亮，操作简单。MasterBoy还支持按键自定义、即时存档、游戏颜色选择功能。



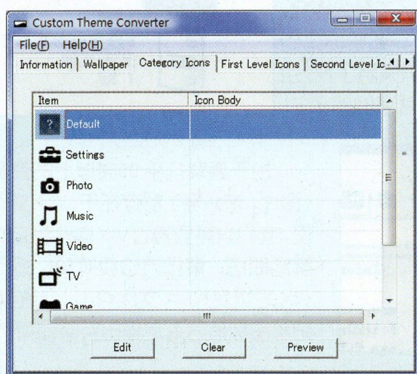
我们可以将游戏ROM拷贝到记忆棒任意目录内。在PSP启动MasterBoy后，按方向键的左、右切换选项卡，按方向键的上、下移动光标。选中ROM后，按×键游戏开始运行。系统菜单中的Save State内可以对存档进行即时存取，Control中可以自行设定按键。Video选项卡中的Machine type内可以选择模拟机型，让支持SGB的黑白GB游戏显示彩色画面。

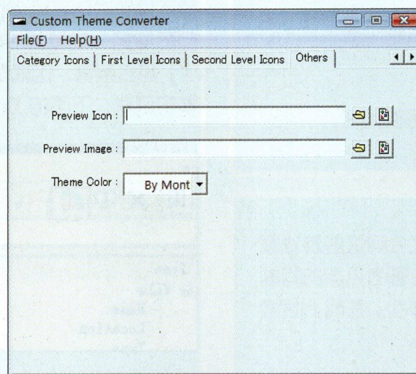
桌面软件

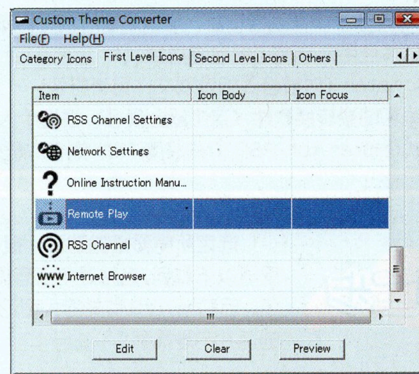
Custom Theme Converter
最新版本：V1.2
适用机种：WINXP VISTA

PSP刚推出时，很多玩家对自动更换墙纸颜色功能有兴趣。每到一个新月份，PSP会自动更换墙纸的颜色。但久而久之，12种颜色早已看腻了。玩家更期待的是自定义主题功能。于是，索尼从V3.70版官方固件开始加入了主题更换功能。玩家不仅能自定更改墙纸，还能更改图标，让自己的PSP完全不同于他人。为了方便玩家自己制作主题，索尼推出了官方制作工具Custom Theme Converter。Custom Theme Converter采用可视化设计，功能丰富但不复杂，玩家可以自行导入各种图片，并生成PSP所需主题文件。

Custom Theme Converter为绿色软件，无需在电脑端安装。软件共分为六个选项卡，分别为Information（文件信息）、Wallpaper（桌面墙纸）、Category Icons（横向图标）、First Level Icons（一级纵向图标）、Second Level Icons（二级纵向图标）和Others（其他）。程序能够导入PNG、TGA、GIM等格式的图片，但图标的尺寸必须符合标准。比如二级纵向图标大小是32×32像素，预览图标大小是16×16象素。导入完成后，点击程序File菜单下的Export选项，开始生成PTF格式的主题包。最后将主题文件拷贝到记忆棒PSP/THEME下，就能在PSP XMB主题设定下找到了。







文 时间的迷宫

移植！你也可以！

——PC平台AVG游戏简易移植教程

首先，要向各位简单介绍下PC上的AVG游戏，AVG游戏的中文意为冒险游戏，而在PC平台上更多的是指GALGAME（即美少女游戏）。这类游戏往往程序相对简单，对玩家自身的技术和操作要求较低，整个游戏的过程中所需的仅仅是选择正确的选项使剧情能够正确地进行下去，同时游戏中不乏大量高品质插画和背景音乐（BGM），配合上动人的剧情和幻想的恋爱氛围很容易使人入迷，因而在日本受到了广大男性玩家的喜爱（当然，也有女性向的AVG）。

进入家用机时代以来，厂商也不留余力地将大量优秀的游戏搬到了家用机平台上，从早期DC平台的一代经典《初音岛》到近期在PS2平台上的《MYSELF YOUSELF》都创下了不低的销量和人气，在掌机方面来说，相对于画面表现不那么令人满意的NDS，PSP显然成为了厂商进行GALGAME开发和移植的首选，而大量佳作也层出不穷，有《AIR》、《KANON》和《SNOW》等经典大作，也有《凉宫春日的约定》这样的原创新作，可以这么说，选择了PSP的玩家能在掌上玩到如此优秀的AVG游戏是极为幸运的。

首先需要注意的是，目前大部分PSP端的引擎都只对应PSP的1.5内核。如果你是1000型PSP的玩家，请确认你的自制系统已经打上了1.5内核补丁。如果你是2000型PSP的所有者，那么只好通过时间机器来实现1.5内核的模拟了。毕竟时间机器目前还不完善，即使有BUG出现也无法避免。然后，我们要清楚引擎这一概念。所谓引擎，也就是游戏的核心程序。引擎不一样，游戏的脚本、结构、格式也就不一样。虽然跨引擎移植也是有可能的，但这样会涉及到太多的特例，这里就不阐述了。

PSP自从它出身的那一天开始就决定了要和无数自制系统及软件打交道，而日本大量对AVG情有独衷的玩家也开始在PSP系统的兼容性上打起了主意，终于，他们开发了一款名叫ONScripter for PSP的跨平台Nscripter脚本"解释器"，它的作用与PC平台的Nscripter引擎类似，提供了PSP能够识别Nscripter脚本并使游戏能够在PSP上运行的媒介，这款引擎也就是对PSP进行AVG移植的核心，下面就由我来为大家详细介绍移植的过程。

豆知识 什么是NS引擎

NS引擎，全名NScripter。它是由日本人高桥直树开发的一款游戏制作程序，并广泛用于商业游戏和同人游戏的开发。代表作有《Narcissu》、《寒蝉鸣泣之时》、《月は东に日は西に》等等。

第一步

准备好所有需要的软件，具体如下。

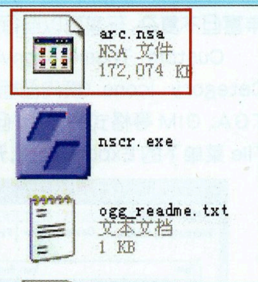
1.VIX（解密游戏包专用，可获取所需素材）
2.NScripter Archive Susie Plug-in （VIX插件，解密NSA文件专用）
3.NSDEC （解密脚本专用）
4.UltraEdit（16进制编辑器，能识别被解密的脚本，以便大量替换参数，这个软件使用很普遍也很容易找到）
5.NScripter（对被修改的游戏文件重新打包）
6.音频和图像转换软件（这个网上很多，根据个人喜好使用吧。）
7.ONScripter for PSP （NS引擎PSP端核心程序）

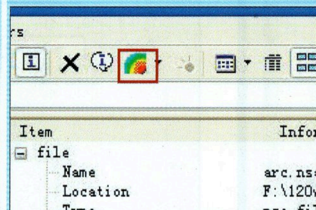
第二步

选定所需移植的游戏，很多人会问这些游戏哪里可以下载到，这就是仁者见仁，智者见智的问题了，目前与AVG有关的大型论坛不少，在网上搜索的话并不难找到。

第三步

将下载好的游戏进行安装（大多数情况下要用到虚拟光驱），就可以找到游戏所在的文件夹。打开文件夹，寻找名为arc.nsa的文件（当然不排除个别游戏文件命名不同的情况，但后缀名一定要为NSA），如果你找到了，那么恭喜，这就是一款采用了NS引擎的游戏，下面的工作也就很明朗了。





由于游戏几乎90%以上的资源（图片，音乐等）都存在于NSA文件里，我们只需要通过VIX软件将它们解压即可，解压方法很简单，运行VIX后选定NSA文件点击上方的太阳状图标然后指定输出目录即可。

第四步

通过上面的步骤，我们就得到了游戏中所有的图片（大多为BMP格式）和声音（包括语音和背景音乐）。因为PSP1000型的内存只有32M，所以我们要做的是将所有音频（MP3、WAV等）转换为OGG格式，以减轻解码负担。推荐码率为64K或更低，采样率为44100。

游戏中的原图分为背景图（通常是标准的屏幕分辨率，从640 × 480到1024 × 768都有）和其他图片（剩余的不规则图片）两种。由于PSP的屏幕分辨率只有480 × 272，所有的背景图片需按此缩小为360 × 270，当然其它的图片也要按比例缩小。举个例子，把640 × 480的背景图片改为360 × 270，缩小的比例为360/640=0.5625=56.25%，那么其它所有的图片按照56.25%进行缩小就行了。最后将所有的图片改为JPG格式，保存修改过的图片。

这些工作做完之后，将修改前的图片和声音全部删除，只留下修改后的，且不能改动任何一个的文件名和文件所在的位置，这样我们的工作就完成一大半了。

PS：有些游戏会有多个NSA文件，此时最保险的方法是把它们全部解压，然后找到所需素材即可。另外部分游戏的音乐是附带在光盘音轨上的，这时候也可以将它们转换后放到游戏中，但输出时请按如下格式摆放：

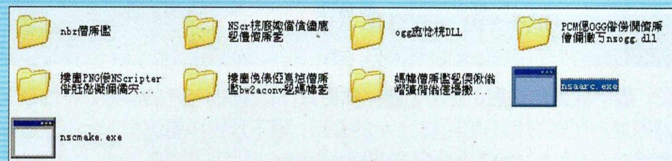
（游戏目录）\cd\Track01.ogg

（游戏目录）\cd\Track02.ogg

……

第五步

接下来我们需要用前面所说的Nscripter将图片和声音重新打包（CD音轨无需打包）。解压Nscripter的压缩包后我们能找到nsaarc.exe和nscmake.exe两个程序，使用前者即可。选择图片和声音所在的文件夹并指定输出目录即可完成，完成时间因文件数的多少而决定，请耐心等待。



第六步

然后就是对最重要的脚本内容进行解密了，我们需要使用NSDEC这个程序。首先把nscript.dat（原游戏文件夹里可以找到）和NSDEC放置在文件同一个目录下，然后点击NSDEC运行。等一会儿后便会自动在该文件夹下生成名为result.txt的文件。现在我们就用UltraEdit这个软件打开result.txt。因为先前第三步我们转换了声音和图像。所以现在我们要对脚本进行修改。将所有的“.bmp”替换成“.jpg”，将所有的“.mp3”和“.wav”替换成“.ogg”即可。替换完成后将其保存为“0.txt”。这样我们的第六步也就完成了。

第七步

PSP端的NS支持使用PC格式的字体文件。我们可以从电脑上的Windows\Fonts目录中复制一个中文字体文件，例如最常见的simsun.ttc（宋体）、simhei.ttf（黑体）等等，并改名为default.ttf（注意扩展名也要修改）。



第八步

最后一步，我们要将所有文件放到PSP记忆棒的PSP\Game150文件夹下。

记住要新建一个文件夹来放如下的文件：

1.EBOOT.PBP（主程序，ONScripter for PSP里面会有）

2.0.TXT（脚本）

3.arc.nsa（第四步重新打包后的素材包）

4:default.ttf（字体文件）

5.ons.ini（设定文件）

6.如有CD音轨还需将它们一起放置到这个文件夹下。

OK，所有工作到这里就完成了。现在还等什么呢？拿起PSP享受游戏吧！现在比较成熟的PSP端引擎解释器还有AVG32，移植方法与NS比较相近，这里就不多提了。

移植后的效果图

To heart2

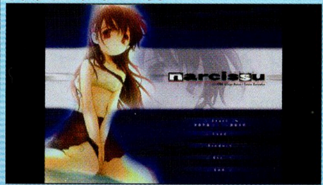
Leaf社的经典纯爱作品（采用AVG32引擎）





Narcissu（又名《水仙》）

StageNana公司最著名的短篇音响小说，悲伤感人，最适合用作初学者移植练习之用。





常见问题的解决办法

字体的处理： 如字体是一条线或根本看不清，请在UltraEdit打开0.TXT，搜索setwindow参数，然后修改第5和第6项数字的大小（分别对应字体的高度和宽度）。

图标问题： 这里的“图标”指的是显示完一段文字后提示换页的那个图标，这个东西如果直接缩小会出现显示错误，绘图能力强的朋友可以自己用PS绘制一个。

游戏中的操作方式

PSP按键	对应ONS按键	功能
○	Return	等于NS鼠标左键和回车
×	Space	等于NS鼠标左键
□	Ctrl	快进
△	Esc	等于NS鼠标右键
L	字母O	切换一次一页模式
R	S	切换“快进到下个选项”
Start	A	切换自动阅读模式
Select	数字0	切换文字显示速度
↑↓	↑↓	选择上一个／下一个选项
←→	←→	回想

以上设置可通过修改ons.ini变更，如不修改，则按照该表的默认按键对应。

说到这里本文也该结束了，大家看了这么长时间的教程有没有昏昏欲睡的感觉。实践出真知，既然方法已经教授给了大家，那你们还等什么？还不快打开电脑，只要花了一点小小的时间和精力，就能在掌机上体验和PC上一样的感动，即使是已经玩过的游戏，在掌机上来重新体会，也必然会产生与PC不一样的感觉！

文 乌冬

PSP-2000 周边大检阅

自去年PSP-2000面市以来，在不到一年的时间里，许多国外周边厂商似乎都把重心放到了这部掌机新贵上，各种相关的周边层出不穷。下面笔者将对个别有代表性和常用的PSP-2000周边做简要的介绍，喜欢的玩家不妨留意一下。

保护类

保护贴膜

液晶保护膜 售价：500日元（约人民币32元）

フィルターポータブル





相对于PSP-1000来讲，PSP-2000的液晶屏做了一些细微的改变。2000型的机器在屏幕与主机外壳接合的边缘位置，并没有像1000型那样平缓地过渡，而是有一个细小的凹槽，宽度大概在1mm左右，所以当使用PSP-1000的保护膜的时候边缘位置就会有一些不自然的翘起，不能很好地贴合屏幕的同时还可能会导致空气进入影响视觉效果。还好这个问题被发现没多久，各大周边厂商就马上推出了相应的新款保护贴膜，使问题得到了完美的解决。下面要介绍的这款保护膜就是其中之一。

这款改良版的Hori保护膜仍然采用三层结构，第一层是AR(防反射)层，使其具有超高的透光性；中间是硬塑料层，可以有效保护屏幕不被刮花；最下层是粘贴层，使用了硅材质使其可以紧贴PSP的屏幕。不过最关键的地方还是它和旧版贴膜1mm的差别，可千万别小看这个1mm，这意味着你在玩PSP时能否有个良好的视觉环境。

防窥视保护膜 售价：780日元（约人民币51元）

のぞき见ガードフィルターポータブル





或许有些玩家在公共场所使用PSP时不喜欢陌生人在一旁观看，因为这不仅影响自己的游戏心情，还相当引人注目。针对这一点，Hori特地推出这款防窥视保护膜，可以解决这部分玩家的困扰。第一眼看去这和一般的PSP-2000保护膜没有区别，就算贴上PSP后从正面欣赏PSP屏幕也和平时没两样，但当你面对屏幕的头稍微向一侧偏出15度的话，PSP的画面就消失了。这是因为这款保护膜将最上层的防反射层换成了防窥视折射层，使可视角度缩小到了正对屏幕的30度左右，只要超出这个范围，见到的就是一片漆黑。

保护壳

PSP水晶壳2 售价：980日元（约人民币65元）

クリアケースポータブル2





PSP-2000靓丽的外形给人留下了深刻的印象，但如果不小心磕出了哪怕是一小道划痕，那可真是大煞风景，所以为自己的爱机做足保护措施是非常必要的。这款由Hori推出的水晶壳采用了屏幕遮蔽设计，可以最大限度地保护PSP的屏幕和外壳。水晶壳前后两块面盖的厚度都只有1mm，重量也十分令人满意。面盖之间使用一条主轴连接，将PSP放入水晶壳后，再用水晶壳底部特制固定扣将两块面盖卡住，就能起到良好的保护效果，另外当固定扣翻到尽头时还可以当成简易的支架使用。因为水晶壳在PSP主要的插槽位置都采用了镂空设计，并且背后还有专门用来更换UMD的活动面板，所以装上后不会对PSP的使用造成影响。

PSP-2000 面盖 售价：580日元（约人民币38元）

フロントカバー（PSP-2000专用）

如果想给PSP周全的保护，但又不想被硕大保护壳束缚住，那以下这款周边一定适合你。保护面盖最大的好处就在于它不会遮蔽整个机身，而只是对机器的关键部位进行保护，因此对手感的影响也是最小。这款面盖也使用了屏幕遮蔽设计，并且使用硬质塑料制作的壳身十分牢固，抵御外部冲击的同时也消除了玩家的指纹困扰。因为覆盖的地方少，PSP在安装上面盖后，并不会影响主机的任何一项操作，就连在主机正面的喇叭位置，面盖也预留了缺口，真正使主机在安装了周边后实现未安装周边时的操作性和手感。



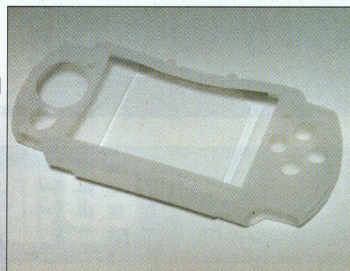


硅胶套

PSP-2000专用硅胶套 售价：980日元（约人民币65元）

シリコンカバー（PSP-2000专用）

如果不追求华丽的外表和对功能方面要求不高，那硅胶套无疑是保护类周边里最好的选择。在常见的保护类周边里，硅胶套拥有柔韧性极强、不易变形等特性，对冲击和震动有一定的吸收能力，所以很适合用来做电子产品的保护周边，并且良好的手感和低廉的价格也是它长期以来受欢迎的原因之一。这款为PSP-2000量身打造的硅胶套，在各个方面都针对2000型主机的特点进行了重新的设计，能很好地贴合主机，装上去后和主机浑然一体，握起来不会有不自然的感觉，同时在硅胶套背面的手握位置还有条状的防滑纹，也一定程度上增强了手感。并且硅胶套的表面经过特殊的防尘处理，使灰尘不容易粘附在表面，脏了的话只需用清水稍加洗刷，接着晾干就可再次使用。





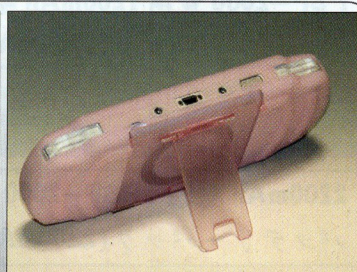
硅胶套支架 售价：1600日元（约人民币105元）

ソフトジャケット for PSP-2000

这是一款结合了硅胶套和支架功能的产品，通过在PSP仓盖上装载多功能的支架配件，就能使你的爱机在受硅胶套保护的同时，同样拥有支架功能。相比其他同类产品，这款周边的硅胶套部分给人相当严实的感觉，连常用端口和开关周围都被厚厚的硅胶覆盖，只在必要的地方留出一小块缺口供端子进出，而屏幕和UMD仓则是通过专门的面板和多功能支架来保护，整体上给人的感觉就像一件厚厚的盔甲。

硅胶套前面的屏幕保护面板是可以拆卸的，怕影响视觉效果的玩家可将其拆下；而后面的支架则是跟硅胶套相连接，充当了UMD仓保护盖和支架两种角色。当用支架支起PSP后，主机和桌面呈110度左右的仰角，用户平视或俯视都能获得较好的观赏角度。





收纳包

PSP收纳包（PSP-2000） 售价：1714日元（约人民币112元）

PSPポーチ（PSP-2000）

这款收纳包是由SCEJ专门针对PSP-2000推出的周边。收纳包的大小为185mm × 105mm × 25mm，外形和零钱袋相似，采用拉链式开合。包的内侧除了有主机收纳层，还附有专门的UMD收纳层，可以把2000型主机、线控、UMD和1seg电视接收器等物品一并装入，并且收纳包的内衬都采用了富有弹性高的聚酯材质，能起到很好的防污和保护功能。另外，这款周边分别有钢琴黑、蔷薇粉、结晶蓝、薰衣草紫等多种颜色供玩家选择。





PSP硬质包 售价：980日元（约人民币65元）

ハードポーチ ポータブル

这是一款对应PSP-2000和PSP-1000的两用包。因为对应PSP-1000，所以包内的空间特别大，收纳层采用双层设计，上层是配件收纳层，可以放入两张UMD，中间是间隔层，同时这层也有小口袋可以装入一些类似记忆棒这样的小物品，最下层则是主机收纳层。这样设计的好处在于间隔层能起到很好的缓冲与固定作用，在闭合的状态下空间能更紧凑，使包里面的物品不会乱撞，再配合保护性能一流的硬质外壳，主机和配件放在里面就没有后顾之忧了。





PSP EVA包P2 售价：930日元（约人民币61元）

PSP EVAポーチP2

一款由Gametech推出的EVA包，包身采用了轻便结实的EVA材质制造，重量适中并且能很好保护好PSP。收纳包使用拉链式开合，内侧除了有主机收纳层，还有专门的多功能口袋，可以收纳UMD和耳机等常用配件，并且内侧还有柔软的清洁绒毛，每次把主机或周边放入包内都能把沾在上面灰尘吸附走。包的外侧有方便玩家携带的登山扣，在出门时可以把包挂在背包或腰带上，省事省心。另外这款EVA包也适用于PSP-1000。





时尚尼龙包 售价：1980日元（约人民币130元）

ポータブルポーチ style

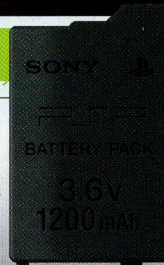
这款Hori的尼龙包不仅实用，外形也相当时尚。收纳包一共分为两层，其中有拉链的是配件收纳层，可以放入UMD、耳机线控等常用物品，并且内衬采用都是柔软的面料，所以不用担心会划伤UMD和记忆棒的读取面。比较特别的是主机收纳层，采用了半遮蔽式设计，将PSP装入后大约会有三分之一露在外面，如果再用收纳包背后的登山扣环挂在腰间会相当帅气。





电源类

电池



PSP-2000专用1200mAh电池 售价：4285日元（约人民币282元）

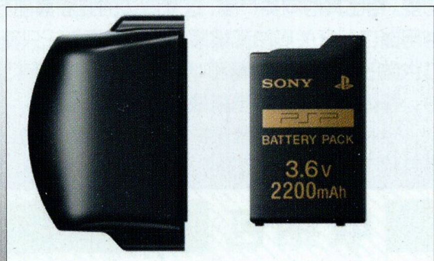
バッテリーパック(1200mAh)(PSP-2000专用)

为配合PSP-2000"减肥"，所以2000型主机的电池规格也做了一点小改动，新版的电池比原来的更薄一些，容量上也比1000型的标准1800毫安电池要小，但是由于新版PSP在设计上缩减了功率消耗，所以使用时间上并不比1000型短。

2200mAh电池+PSP-2000系列用电池盖 售价：5238日元（约人民币345元）

バッテリーパック(2200mAh)+PSP-2000シリーズ用バッテリーカバー

虽然PSP-2000已经在电量消耗上做出了改进，但在多不胜数的游戏面前，1200mAh确实有点不足。所以没过多久Sony就又推出了这款2200mAh的大容量电池，使PSP-2000的游戏时间得到了大幅延长。其实严格上来讲，它不能算是真正意义上的PSP-2000型电池，它只是通过附赠的专用电池盖使用户可以在尽量不影响PSP-2000外观的情况下使用旧版的大容量电池。但不管怎么样，从效果出众这一点出发就有足够理由购买它了。



充电器

干电池充电器 售价：3619日元（约人民币238元）

バッテリーチャージャーP2

掌机最讲究的就是便携性，相信很多PSP玩家外出逛街或到朋友家聚会时都有随身带着机器的习惯吧，坐车时看看片或者和朋友联机都是十分惬意的事情，但娱乐之余问题也就随之而来，因为联机时电量消耗特别快的原因，常常会碰到玩得兴起的时候电源灯就开始闪烁的情况，真是十分令人扫兴。所以这个时候我们就需要一个可以提供紧急电源的设备了。

这款便携式充电器可以为你解决外出时经常找不到电源插座的难题，它使用的电源是市面上常见的5号电池，因为来源简单，所以根本不用担心PSP的电量残余。使用四节碱性电池对它进行充电，正常情况下可以令PSP-2000的使用时间延长大约5小时，使你去到哪玩到哪。





座充 售价：933日元（约人民币61元）

バッテリーチャージャー

因为早前的那款PSP电池座充不能对2000型的电池进行充电，所以想通过PSP-2000本体以外的方法来为电池充电就必须购买这款新型号座充了。别看它和以前那款的样子并无两样，其实它是惟一一款能对应2000型电池的官方座充，另外它也支持对旧版电池进行充电，当把电池装上去后座充就会自动识别是哪个版本的电池，不会造成过充或少充。





辅助使用类

握把

PSP携带握把 售价：980日元（约人民币65元）

PSP专用 ポータブルグリップ

这种握把的最大功用就是可以有效改善手感，握柄处采用的是和PS2手柄一样的设计，圆滑的把身使手和握把的接触面更多，握起来十分舒适。如果再结合视频输出线把游戏影像传输到电视机上，就真的像在玩家用机一样。握把在不用的时候可以使用背后的伸缩槽将它“缩小”，适合外出随身携带或居家收藏。另外这款握把不但对应PSP-2000，连1000型的机器也可以使用。





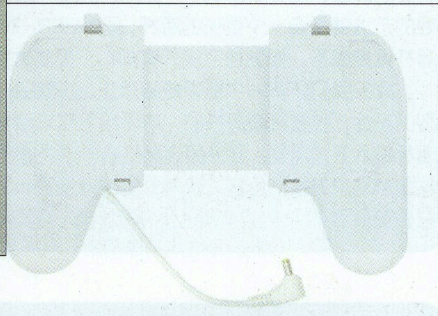
PSP充电握把 售价：2300日元（约人民币151元）

PSP专用 リチャージグリップ

这款握把内藏了一块PSP充电电池，如果在外出联机时碰上电源不足的情形，可以将它当作备用电源使用。使用时要先将握把展开，再通过上面的固定钩将PSP固定在握把上，如果要使用握把的电源则将背后的电源线直接插入PSP的电源插槽即可。另外握把在PSP的线控插槽处特别镂空了一块出来，接上握把后也不会影响耳机线控的使用。

在握把的电池没电时，玩家可以使用PSP电源对它进行充电，并不需要另配充电器，一般充满一次电时间在3～4小时左右，可以为PSP续航2～3小时。





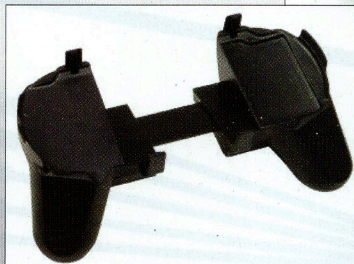
便携式握把（PSP-2000专用） 售价：1219日元（约人民币80元）

エキスパンドグリップ（PSP-2000专用）

这是由Cyber推出的一款专门针对PSP-2000的握把，别看它在设计上和前面介绍的两款握把大同小异，其实它也有独到之处。首先它和PSP-2000一样也成功实现了减肥，比老式的携带握把重量更轻，体积也更为小巧，并且不同于以往的设计，PSP在安装到握把上时也可以正常更换UMD。

很多玩家喜欢用1000型的大容量电池为PSP-2000延长使用时间，但惟一的不足就是原配的那块主机电池盖不能盖上，非常影响外观。除了另配一块专用电池盖，我们还可以使用这款周边来解决这个问题。握把在电池的位置预留了足够的空间，在装上1000型的电池后，只要不盖上电池盖，直接把主机安装到握把上，它就能充当遮盖物的角色，这样一来我们就能一边享受舒适的手感一边了享受长时间的游戏体验了。



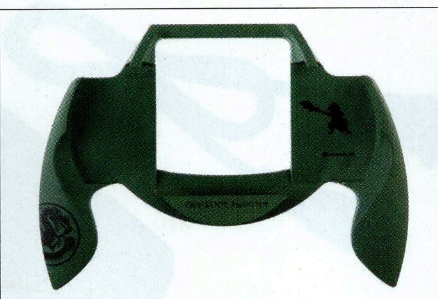






怪物猎人专用握把（PSP-2000 专用） 售价：1800 日元（约人民币 118 元）

モンスター ハンティング グリップ





这是一款专门为即将发售的《MHP 2nd G》设计的手把，整体上的设计以游戏的世界观为主题，握把以游戏里的场景"树海"的深绿色作为主色调，并且表面印有游戏的LOGO。这款握把的手握处经过了特殊的设计，符合人体工学原理，握起来不会有累赘感，可以减轻长时间使用时手部产生的疲劳，并且上面还有橡胶涂层，使手感不会过于生硬，手汗比较多的玩家也不必担心玩着玩着机器从手心"溜"走。

这款周边还有一个比较人性化的地方就是即使把它安装到PSP上，也不会影响拔插UMD、耳机和视频输出等日常操作，同时握把的背后还有一块透明翻盖，除了平时可以拿来保护PSP的背面外，还可以翻开当成支架使用，十分方便。



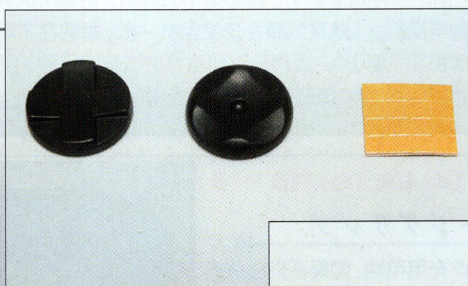


按键滑杆帽



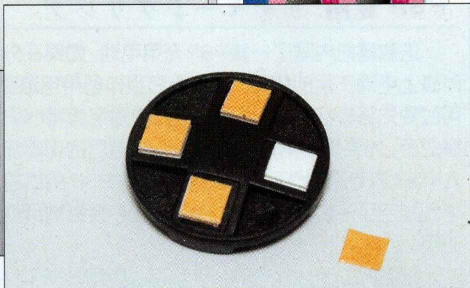
PSP-2000 粘贴方向键＋类比滑杆帽套装 售价：552 日元（约人民币 36 元）

PSP-2000 用方向キーパッド＋アナログパッドセット



因为这次PSP-2000对主机整体结构进行了改良，同时也使操作性有了一定变化，或许玩惯了1000型主机的玩家会抱怨新机器手感不足。主机操控部分最大的改变就是直接把滑杆和其底盘整合到了一块，再加上对长度进行了缩减，所以摸上去会感觉比1000型的"矮"了，直接带来的操作变化就是滑动范围有所缩小，如果你的机器恰好还装上了硅胶套、水晶壳之类的周边，那要拨动这个"深陷"的滑杆就更难了。要解决这个问题最好的方法就是换一个更长的滑杆，但是PSP-2000并不能像1000型那样把滑杆直接拔下，要更换它就只有拆机，如此大费周章实在让人叫苦。

其实我们还有一个更简便的方法，这款由Gametech推出的按键＋滑杆帽套装，有别于以往1000型的设计，当要更换滑杆时，不需卸下原来那个滑杆，现在只要将滑杆帽直接镶在上面，就能使类比滑杆输入更为流畅。另外套装里的六个滑杆帽的外形和大小各有不同，玩家可以根据个人习惯或不同类型游戏来更换。套装还有两个配件分别是十字方向键和凹圆盘式方向键，通过附赠的专用双面胶将它们安装到PSP的方向键上，可以有效改善ACT和FTG等类型游戏的操作。

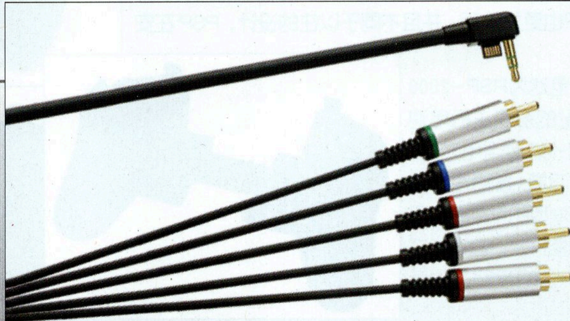


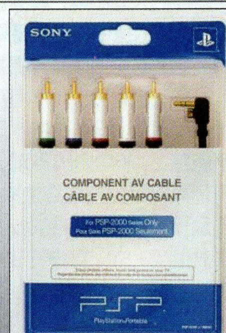
线材类

视频输出线

色差分量线 售价：2666 日元（约人民币 175 元）

コンポーネント AV ケーブル





PSP-2000最吸引人的地方之一就是多了个视频输出功能，通过连接对应的线材，就能将视频或游戏影像传输到电视上去。以一般的显示设备来说，这款色差分量线的效果可以说是比较好的，而且对应视频或游戏影像两种输出。要注意因为游戏影像不支持隔行扫描的关系，所以如果家里的电视不支持480P的话，那就不能使用这个功能了。

AV线 售价：2095日元（约人民币138元）

AVケーブル

因为早期国产的电视制式大都是采用隔行扫描，并没有色差分量线的接入口，如果你家里是这种电视但又想体验MP4和UMD Video带来的视觉享受，那就要使用这款AV线了。通过线材将PSP连接到电视后，再在PSP端进行一些简单的设置，就能将视频影像传输电视上播放了。最后要注意AV线只对应视频输出一种功能。





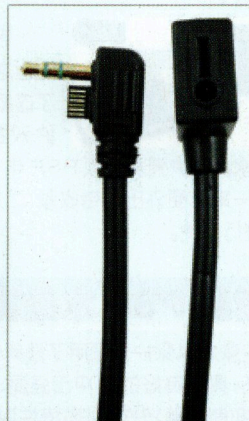
影像输出延长线 售价：1219日元（约人民币80元）

影像延长ケーブル

很多家长都出于对孩子视力的保护，将家里的电视和观看位置保持一段不小的距离，但这样一来玩家在用电视进行PSP游戏时，就会因为视频输出线过短非得把观看距离拉近才行，对视力影响相当不好，二是在看电影时如果将连接了电视的PSP放在电视附近，自己离远观看，每当到了要对影像进行操作或更换UMD时，都得起身走一趟才行，比较麻烦。

其实遇到这种情况时我们可以借助延长线来解决，这款由Cyber推出的影像输出延长线，总长1.5米，接驳上视频输出线可使整体的长度延伸至4米，有足够的线长把PSP-2000放在你日常用来看电视的那张沙发上。另外该延长线的端子部分都镀上了24K镀金，可有效减少因为长距离传输所带来的噪音和画质降低现象。





USB线

USB线 售价：560日元（约人民币37元）

USBケーブル

PSP-2000多了USB充电功能，也就是说不需要电源适配器，只要用一条USB线，通过PSP-2000的USB插口就可以为机器充电了，因为需要配合电脑使用，所以这款周边非常适合需要在办公室工作的人群，以后带PSP上班就不用多带一个充电器了。

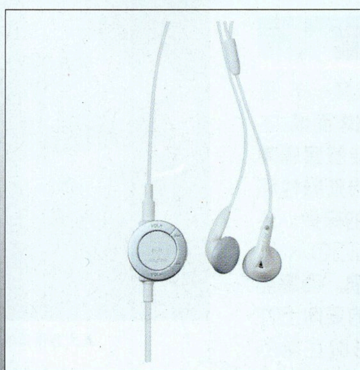


线控

线控耳机 售价：2666日元（约人民币175元）

リモコン付きヘッドホン

PSP-2000的线控也较1000型做出了一些改变，原本凹陷型的控制板现在变成了平面型，控制板外圈和线控背后的固定夹都镀上了一层金属膜，看上去相当具有时尚气息。除此之外还有键位上的变化，播放/暂停键占了中间最大一块空位，想必是为了方便玩家能更快找准位置，快进和快退键改在了原来音量控制键的位置上，而音量控制键分别置于线控外圈的上下两边，并且一上一下的设计令人很容易联想到音量的加减，即使不盯着线控都能进行调节，非常人性化。







黑角新版PSP周边介绍

文 寰仔

作为近年来迅速崛起的一家国内周边厂商，黑角专注于电玩周边的开发，其产品在包装和做工上都有着不俗的表现。而在新版PSP推出后，厂商也积极地开发了数10款功能丰富的周边产品，下面我们就来对这些产品进行一番点评。

新版PSP保护双雄
编号：BH-PSP02610
建议零售价：78元



在PSP-2000问世之初，黑角推出了这款新版PSP保护双雄，内含新版PSP水晶保护壳及新版PSP牛仔包两款实用周边，一来方便外出携带收藏，二来便于日常使用时进行保护。

新版PSP水晶保护壳

这款水晶保护壳采用了最新的聚碳酸酯材料制造，具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、抑制细菌特性、阻燃特性以及抗污染性。在进行水晶壳"超薄化"改良的同时，依旧保持着与先前产品一样坚固并富有韧性的传统。能在不影响PSP原有观感和手感的基础上，对机身进行全方位的保护。

经过实际测量，PSP-2000在安装了水晶保护壳之后的整体厚度由18.6mm增加到了23mm，仅仅只是达到了PSP-1000型的厚度，不会影响实际使用时的手感。除此以外，由于PSP-2000外壳工艺的改变，原先1000型黑白两色主机表面所覆盖的透亮质感已不复存在，取而带之的是一层薄薄的烤漆。然而在安装了新版PSP水晶保护壳之后，水晶保护壳令机身晶莹剔透的质感又再度回归，主机外观好感度提升不少。

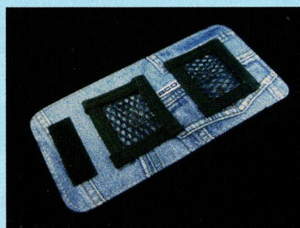
除了厚度上的改进，新版水晶保护壳针对PSP-2000的按键和喇叭位置的变化都作出了相应的调整，每一处开口的位置都选择得恰到好处，在不拆卸保护壳的基础上就可以正常进行游戏操作。更具特色的是，这款水晶壳前后盖均可随意翻开。由于PSP-2000的液晶屏幕取消了金属支架，抗冲击能力有所降低，所以有必要在屏幕外增设一层保护措施。而新水晶保护壳的前盖可以在平时不玩游戏时合上，进一步保护液晶屏幕；在游戏时打开，保证最清晰的游戏画面呈现在玩家面前。而后盖则可以"钩"住机身UMD舱盖，无需拆卸水晶保护壳，只要打开后盖便可以轻松将UMD光驱舱盖打开，以便更换UMD光盘。而在水晶保护壳的底部，还设计有可以收藏起来的电影支架。在平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护壳本体，在观看电影时，则可以打开，令PSP"站立"在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。这款兼具实用性和观赏性的多功能水晶保护壳，是新版PSP玩家不错的选择。

新版PSP牛仔包

牛仔包采用牛仔布制作，简约质朴的牛仔风格所传达的不仅仅是产品耐用的本质，还有一种紧跟潮流步伐的时尚气息，新版牛仔包准备了共计八款颜色可供选择，对于喜欢出游的玩家来说实在是一款不可多得的产品。

由于这款保护包的外表面采用硬质牛仔布制作，无论是摩擦还是冲击，都能很好应对，保护包内的主机。而牛仔包内部则由柔软的绒布覆盖，在保护主机表面的同时，配合两侧的弹力牛筋，能有效地固定主机，进一步减少摩擦对机身造成的侵损。

在保护包的内侧，还设计有两个网状收藏带，可以放置记忆棒等小件周边；而在保护包的背部，除了设计有供皮带穿过的固定孔之外，还附带了一个登山扣。这些细节不仅丰富了保护包的外形设计，更是大大增加了保护包的实用性。



新版PSP硅胶套装
编号：BH-PSP02611
建议零售价：62元

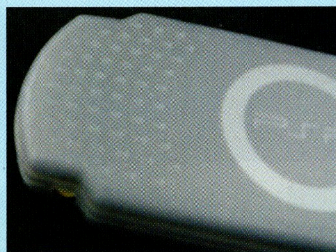
这款来自黑角的新版PSP硅胶套装是根据PSP-2000的特点，专门量体裁衣而制作的。而且在套装内不仅有新版PSP专用硅胶套，还附带了新版高透光屏幕保护膜与屏擦手绳。

新版PSP硅胶套

新版硅胶套与原先的老款硅胶套一样，采用柔软耐用的优质硅胶作为材质制作而成，不仅不易吸附油污而且手感优异。硅胶套厚薄适中，厚度约为0.2cm，具有很强的延展性和抗冲击能力，为主机提供全面细心的保护。更具特色的是硅胶套就连方向键及△□○×键上都加以覆盖，避免了使用中的磨损。而覆盖在按键之上的硅胶层较其他部位的要薄上许多，厚度仅为0.05cm，基本不会影响正常的游戏操作。除次以外，这款硅胶套还特别针对PSP-2000因背部为平面而造成的手感稍逊于老型号的缺点，专门在硅胶套背部两侧增加了颗粒状的防滑突起，令握感更加舒适。但美中不足的是，硅胶套上仅留有USB、电源、耳机等接口，而将UMD舱盖与记忆棒插槽覆盖住了，需要卸下硅胶套才能进行更换，略有不便。



▲大方得体的新版硅胶套。



▶背部的防滑颗粒。

高透光屏幕保护膜

在这款新版PSP硅胶套装中所附带的高透光屏幕保护膜也是针对PSP-2000的屏幕特点修改了尺寸的版本，贴上后不会在屏幕边沿出现难以清除的气泡。由于这款高透光屏幕保护膜是以日本原装进口材料制造，在透光度上表现不错，安装后很难察觉到贴膜。首先它具备防反射特性，独特设计的AR防反射层，可减轻屏幕反光的问题；其次它有硬质保护层，能够有效防止刮伤；最后，它还采用了特殊的矽胶层，具有不留胶痕的静电吸附特性，不易脱落。

手绳

带有黑角 LOGO 的软胶擦牌是包装中附带的手绳最大的特色。其背部的细腻材质，可以在任何时候对屏幕进行清洁，除去屏幕上所沾染的污渍，令 PSP 屏幕保持干净亮丽。而手绳本身还能够牢牢地固定住主机，避免使用中不慎手滑而导致主机摔落的惨剧发生，令玩家在游戏过程中更加随意、放松。



作为一款入门级保护周边，黑角新版 PSP 硅胶套套装完全能满足绝大部分玩家购机时的基本需求，贴膜、手绳、硅胶套，一次性购齐，十分方便。而在现在这个周边市场相对混乱，各类周边品质参差不齐的情况下，黑角的品质还是比较有保障的，避免了新玩家在初次购机时挑选周边时上当受或骗购买劣质周边的情况出现。



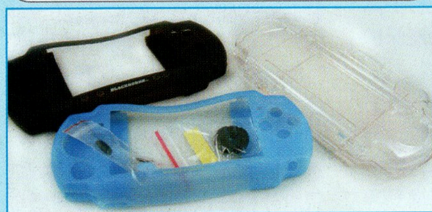




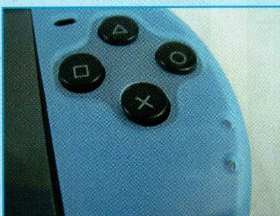
外层的水晶保护壳与"保护双雄"使用的水晶壳相同，使用高强度聚碳酸酯材料制作而成，在水晶保护壳的底部，还设计有以收藏起来的电影支架。而不同的是，这款产品将水晶壳放大了一圈，以便能装下套上硅胶套的 PSP-2000。



新版PSP刚柔战甲
编号：BH-PSP02615
建议零售价：68元







同颜色的硅胶套组合，分别为白色 & 紫色、灰色 & 粉红、黑色 & 粉蓝三种组合，可在购买时进行挑选。这款硅胶套采用质地柔软、延展性极强的软性硅胶制作，具有良好的抗冲击能力。在款式设计上，产品采用了几乎全开放式设计，在诸如 UMD 舱盖、电源接口、耳机接口、记忆棒插槽以及各按键处都专门镂空留出了位置，不卸下硅胶套就能进行全部的操作，十分方便。另外，在硅胶套背部两侧还制作了颗粒状的防滑突起，令握感更加舒适，哪怕不套上外层的水晶壳，也同样可以很好地使用。



在包装内同时还附赠了"幽浮方向键"与"摇杆硅胶套"。可能有些玩家并不喜欢使用此类周边，但这两样东西在"刚柔战甲"中却具有相当大的作用。硅胶套 + 水晶壳的重型盔甲式设计，使得 PSP 的总厚度大为增加，而对于方向键与滑杆来说，操作起来就显得有些不便，这时候就需要这两者来增加按键的厚度，以便于游戏时能灵活地进行操作。其中"幽浮方向键"采用了双面胶式固定方法，只需揭下表面的保护层即可粘于方向键的表面，不仅增加了按键的高度，更由于其自身为圆盘式设计，能够十分方便地按出斜 45 度的方向来，对于格斗游戏尤其好用。而"摇杆硅胶套"的安装则与普通的硅胶套一样，只需"套"在滑杆上即可使用。

在使用"刚柔战甲"时，需要先将"幽浮方向键"与"摇杆硅胶套"安装好，然后再套上硅胶套，最后再罩上水晶保护壳。但有利必有失，在防御性能增加的同时，厚重的战甲也令主机的便携性有所降低。整体厚度由使用前的 18.6mm 增加到了 25mm，与 PSP-1000 相比还多出了 2mm。尽管不影响正常使用，但还是有些许手感上的缺失，并且使用刚柔战甲后可能无法再放置于其他保护包和收纳包内，只能放于更大型的挎包和背包中。

总体而言，刚柔战甲是一款十分前卫而优秀的保护套装，利用硅胶套与水晶壳的自身优点进行组合，有效地提供给 PSP 可靠的安全防护，只是便携性有所降低。

一般玩家购机，硅胶套与水晶壳二选其一，哪怕同时购买，由于产品间配合的问题，也只能在同一时间使用一种。但黑角却别出心裁地推出了这款"新版 PSP 刚柔战甲"，将水晶壳与硅胶套有机结合到了一起，为 PSP-2000 准备了一套内柔外刚的"战甲"。

这款产品利用水晶壳与硅胶套各自的优点，取长补短，构成了非常不错的防御体系：外部的水晶壳几乎覆盖了 PSP 的全部表面，任何尖锐的物体都休想伤及 PSP 的本体，这是使用硅胶套无法达到的；内层的硅胶套则有效防止水晶壳受到较大冲击时外力经由水晶壳的硬性传导直接作用于机身而造成的主机损坏，并且还能避免水晶壳的边缘与 PSP 直接接触而磨损主机表面的烤漆材质，这些也是单独使用水晶壳而无法实现的。

每套"刚柔战甲"套装中都附带了两种不





北通新版PSP周边介绍



文 寰仔

在旧版PSP周边制作上北通虽然着手很早，但却由于其产品涉及面太广，而对PSP周边开发力度不足，类型上略输于其他品牌的产品。在新版PSP诞生后，北通这次看好了市场，全力为其在短时间内推出多达20款产品，为新版PSP的携带、使用提供了全套方案。下面我们就来看一些北通的新版PSP周边产品吧。

新版PSP电池组226
编号：BTP-6226
建议零售价：68元



为了达到"轻薄瘦身"的目的，PSP-2000电池容量也由原先的1800mAh缩减到了1200mAh。尽管PSP-2000通过将内存由原先的32MB增加到了64MB，以更大的缓存空间来减少光驱读盘次数，从而减少光驱读盘造成的机械能量损耗，从一定程度上延长了电池的相对续航时间，但这些改进对于并不使用UMD光盘、而使用记忆棒运行ISO或者欣赏MP4的的国内玩家而言，用处实在不大。一些经常外出的玩家不得不准备购入第二块电池来提高新版PSP的使用时间。

要选购备用电池，无外乎外置电池盒与内置电池两种。外置式电池相对来说没有体积的限制，能够做出3800mAh这样夸张的容量，持续供电达到16小时以上。但是这种体积硕大的"巨无霸"却完全抵消了PSP-2000所带来的轻便。而内置式锂离子充电电池则受到体积的制约，以目前的工艺水平，仅能够与原装电池持平或者更低。但与原装电池配合使用，也能保证当天出行的正常使用。而且随身携带这样一块电池也不会成负担，在携带体积和续航时间上能够找到平衡点。

然而，市面上的PSP电池种类繁多，品质参差不齐，作为玩家大多无法辨识其质量。而这款来自北通的"电池组226"，作为国内知名周边厂商的产品，其产品质量已经得到了广大玩家的认可，加上厂商提供的4E质保服务，品质能够得到足够的保障。这款电池的容量与原装电池相同，同样为1200mAh，充满后机身电池电量显示为可使用4小时54分，与原装电池使用时间不相上下。这款电池做工属于中上水平，与原装电池还是有一定的差距，但并对平时使用并没有影响，另外该电池不具备eeprom芯片，无法用于制作神奇电池。最后给出这款电池在最高级亮度下的使用时间测试，供大家参考。

游戏	时间
UMD游戏《山脊赛车》	3小时38分
MP3音乐（播放时不关闭屏幕）	8小时56分
MP4电影	6小时14分

新版PSP硅胶水晶盒256
编号：BTP-256
建议零售价：48元



这款产品是专门针对PSP-2000推出的改进型水晶壳、硅胶套组合产品。产品外层主体采用聚碳酸酯材质，而内衬则使用硅胶制造，通过两种材质的搭配，不仅令水晶壳拥有了良好的保护性能，并且十分美观。

水晶壳不仅能够有效地对主机进行保护，避免主机接触尖锐物体或发生碰撞造成损坏。与此同时，聚碳酸酯材料特有的高透光性也令水晶壳拥有极好的视觉效果，即使不打开水晶盒也能透射出PSP的华贵。水晶盒的内部由质地柔软的白色硅胶所覆盖，具有极好的形变能力，不仅能通过硅胶的弹性牢牢地固定住主机，还能够有效吸收外界的冲击，与外层的高分子聚碳酸酯材料配合，外刚内柔，形成保护体系，无论遭受怎样的冲击都能保护PSP安然无恙。

水晶壳采用转轴式设计，开合灵活，前部采用按钮锁扣牢牢地将上下两个部分固定到一起，使得PSP不会在携带过程中因遭受冲击而从水晶盒中滑脱造成损坏。水晶盒在有效保护主机的同时，还专门为方便玩家使用，特地预留了L和R键、电源开关以及记忆棒插槽等位置，方便玩家在不打开水晶盒的情况下也能进行诸如开关机、充电、听音乐等操作，如果需要运行游戏，只需要打开水晶盒即可，而不需要取出PSP，在保护功能和易用型上达到了一个很好的平衡。

新版PSP微型线控耳机239
编号：BTP-239
建议零售价：68元

作为一台集游戏及多媒体播放功能于一身的高端数码产品，PSP有着太多令玩家们心动的地方。然而繁多的功能以及超大的液晶屏幕无可避免使得PSP的体积无法再缩小，即便是厚度仅为旧版型号3/4的PSP-2000，也没法轻松装进我们的衣裤口袋中，而只有将其放于包中才能携带出门。如果只是想在路途中使用PSP的MP3播放功能，如果没有线控，就只有频繁地将PSP从包中取出，才能进行更换歌曲、调节音量等操作，所以对于喜欢听歌、看片的玩家而言，一款线控耳机几乎是必需品，可原装线控耳机250元的售价却又让人玩望而却步，不过购买北通的微型线控耳机性价比可就要高很多了。

这款产品是一款完全模仿PSP-2000原装线控外形制作的产品。线控外观与原装线控大致相同，采用黑色为主色调，在控制面板上以镀铬（银色部分）作为外圈装饰，给人以小巧精致的感觉。线控的背部设计有衣夹，可以方便地将线控固定在如领口等部位。衣夹同样采用镀铬工艺进行了表面处理，十分光艳，将其形容为镜子都不足为过，上面还印着北通的LOGO。

这款产品所搭配的耳机也与原装耳机外形极其相似，只不过通体黑色，仅在耳塞部分为浅灰色。耳机音质一般，并不能算得上一款优秀的耳机，但还是能满足一般使用者的需求，建议购买这款线控耳机的玩家，如果有条件的话不如再购买一副专业级的品牌耳机，以便获得更好的听音体验。

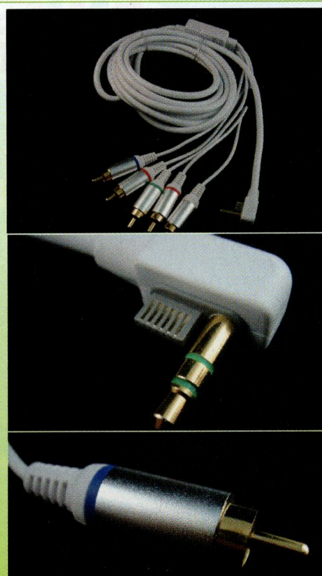
另外，这款产品还有纯白颜色，产品编号为BTP-235，售价、配置与这款编号239的黑色耳机相同。



新版 PSP 色差线 211
编号：BTP-6211
建议零售价：60 元

与老型号 1000 型相比 2000 型 PSP 在功能上最吸引人的地方莫过于它支持了视频输出。当玩家们在家中时，便无需再受 PSP 屏幕的桎梏，而将电影或者游戏画面输出到电视上，通过大屏幕来享受 PSP 所带来的震撼。由于 PSP 游戏的视频输出信号仅能在 480P（720×480 逐行扫描）的信号模式下输出，所以尽管 2000 型 PSP 对应有 AV、S、色差分量等不同型号的视频输出线，但却只有色差分量线能输出游戏画面。所以，色差分量线便成了 PSP-2000 玩家的购机必备周边之一。而这款来自于北通的“BTP-6211”色差分量线便正是一款能够支持 480P 信号输出的国产线材。

这款色差线通体白色，与 PSP 原装线控耳机的色彩思路一致，无论是搭配钢琴黑色主机还是其他色彩，都十分融洽。色差线采用高纯度原铜导线，总长 2.5 米，与 Sony 原装色差线相同，线长足够令玩家与屏幕间有一定间隔，以免过于接近屏幕对视力造成损伤。在接驳端子部分，这款色差线配置了银色的铝合金抗干扰环，能有效地屏蔽各条信号线之间的干扰，而端子部分更是加以镀金处理，防止氧化对信号输出造成衰减，保障真实还原 PSP 的游戏画面。



新版 PSP 保护胶套 277
编号：BTP-6227
建议零售价：30 元

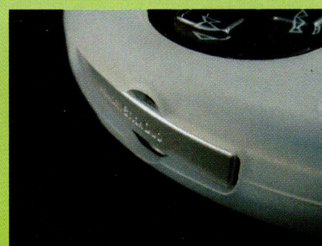
作为一台便携式设备，PSP 在使用时难免会遭遇户外较为恶劣的环境。且不说野外探险，光在日常生活中就十分容易受到碰撞和摩擦。2000 型 PSP 的外壳全面采用了钢琴烤漆工艺，尽管色彩亮丽，但却变得更加娇柔。稍有磕碰，便会在漆层上留下难以磨灭的伤痕。于是一款贴身保护“马甲”便显得尤为重要。这款编号为“BTP-6227”的北通保护胶套是专门为 PSP-2000 专门量身定做。

胶套采用优质硅胶制作，不仅轻柔而且十分强韧，包裹住了机身大部分区域，能够有效避免不慎磕碰主机带来的损伤。胶套不仅在按键、喇叭、记忆棒插槽、电源接口等位置留出了专门的开口，而且独具匠心地采用了背扣式设计，能够在不取出主机的情况下，打开 UMD 光驱舱盖，十分方便。而在胶套的背部的左右两侧特别制作了声波防滑槽，不仅增强了操作时的手感，更能防止在游戏过程中不慎手滑脱手，令游戏过程更加随意放松。











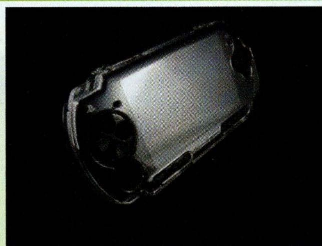


新版 PSP 透明盒 253
编号：BTP-6253
建议零售价：30 元

想要在使用过程中保护娇嫩的 PSP 主机，除了使用硅胶套之外，还有水晶壳可供选择。相比之下，硅胶套十分轻便，且手感优异，但在使用时却会令 PSP 主机机身“失色”不少。而使用这款编号为“BTP-6253”北通透明盒（俗称水晶壳）却能完美呈现主机的机身色彩，并且由于透明材质本身的高反射的特点，令机身显得更加的晶莹剔透。

透明盒采用了高透明抗磨材质制作，具有良好的抗冲击强度、光泽度以及抗污染性，在不影响 PSP 原有观感和手感的基础上，对机身进行全方位的保护，免受各种意外造成的侵害。透明盒的每一处开口的位置都选择得恰到好处，在不拆卸透明盒的情况下就可以正常地进行游戏操作。

更具特色的是，透明盒后盖可以打开，以便更换 UMD 光盘。在透明盒的后盖上有一个专门的“钩子”，可以钩住住机身 UMD 舱盖，只要打开后盖便可以轻松将 UMD 光驱舱盖打开。而在透明盒的底部，还设计有可以收藏起来的电影支架。在平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护盒，而在观看电影时，则可以将其打开，让 PSP 主机稳定站立在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。除此以外，在透明盒的背面也设计有防滑的凸点，防止不慎脱手。







新版 PSP 保护膜 221
编号：BTP-6221
建议零售价：25 元

PSP 硕大的液晶屏幕一直是让玩家们所津津乐道的亮点。所以液晶屏的保护工作显得尤其重要。因此屏幕保护贴膜便成了玩家们购机时 100% 需要购买的周边之一。

这款编号为“BTP-6221”的北通保护膜则是专门针对 PSP-2000 的屏幕四周略为突出的特点进行而设计制作，不仅在尺寸上严格要求，而且使用了纳米级的静电吸附层，密合度极佳，保证超强吸附，一贴 OK，不留气泡。由于保护膜是采用与 Hori 贴膜相同的日本原装顶级 PET 材质制作而成，所以除了拥有超强的吸附功能之外，具备独特设计的 AR 防反射层，可减轻屏幕反光的问题，而透光率更是高达 99%，能完美呈现游戏画面的真实色彩。除此以外，贴膜具备防刮伤磨损的硬质保护层，抗刮度达到了 4H 级别，完全不必担心在日常使用中的摩擦会在贴膜上留下痕迹。同时，在包装内还附赠了专用贴膜刮卡以及液晶屏幕擦拭布，方便粘贴及日常维护使用。





随时随地！大家一起高尔夫！





みんなのGOLF ポータブル 2

2007年12月6日，打着“无论何时、无论何地、无论和谁”宣传口号的《大众高尔夫 携带版》第二作在日本开始发售。这个系列由于操作简单易懂、画面清新动人、角色丰富有趣、收集要素乐趣无穷，又加上在日本高尔夫运动也较为普及，因此在日本具有相当高的人气。而在国内，高尔夫似乎没我们玩家什么事，都是“阔少”或者“好爸爸”才能过把瘾的运动。但如果只是因为高尔夫是贵族运动，而与这么一款制作精良的好游戏失之交臂的话，个人觉得是相当可惜的。希望还没玩过本作，或者对本作不甚了解的朋友在看完这篇东西后，能够一起投入到大众高尔夫的游戏世界里来吧。

文 芦荟酸奶

PlayStation Portable

大众高尔夫 携带版2

みんなのGOLF ポータブル2

◆SCEJ◆SPG◆2007年12月6日◆日版◆1～16人

◆4980日元◆无对应周边◆全年龄

PSP



系统界面介绍

这就是本作的主菜单了，下面就来分别介绍一下各个选项。



① ひとりでGOLF（单人高尔夫）

单人模式，这个应该是大家选得最多的选项了，其中又包括如下项目：

チャレンジ（挑战模式）

有两种比赛模式，分别为蓝色底色的トーナメント和黄色底色的マーチプレイ。此二者的区别是：トーナメント模式和ストローク差不多，只是每个洞打完都会显示排名；而マーチプレイ模式是“你拍一我拍一”与对手按序击球完成比赛（除第一洞由固定玩家开球外，每洞由领先的人开球，此后的击球顺序为离球洞距离越远的人越早击球。）该模式共有九个级别，其中每一级别都有三类卡片获得模式，对应CONTROL的黄色ヘッドカード（头部卡片）、对应POWER的红色ボディカード（身体卡片）和对应SPIN的蓝色アクセサリーカード（饰品卡片）。只有在当前级别取得了规定数目的卡片后，才会有新人物的挑战资格，战胜该人物后可以获得该名人物、新的球场以及进入下一级别的资格。当三项能力都升到最高级LV10，即三种颜色的卡片各获得50张时，最后一个级别ブラックランク才会出现，该级别获胜后没有卡片，但可以通过扭蛋的方式来取得此级别的道具，要注意的是，既然是扭蛋，那有时就会扭到已经入手过的道具。



有时候能看到有"色物ルール"、"レアアイテム"或"ボーナスアイテム"字样显示，第一个是指该比赛会有附加条件，第二个表示能得到珍贵道具，最后一个则是在该比赛中取胜后能得到追加奖励道具(录像机，球童啥的就是这么来的)。

关于ダブルゲット。マーチプレイ取得完胜、9洞制トーナメント领先第二名3杆以上、18洞制トーナメント领先第二名5杆以上赛后奖励即可一次性领取两张卡片，有效利用的话能大大加快游戏收集进度。

ストローク(比杆赛)

正宗的单人模式，连NPC都没了。熟悉球场和刷成绩的最佳模式。

ミニゲーム(迷你游戏)

前作是玩推杆，这次是让你过把一球进洞(HOLE IN ONE，简称HIO)的瘾。这里的洞都是向下凹的，只要能打进凹坑，你就会惊奇地发现那球非常活跃地滚啊滚地就滚进去了。取得高分的话(300、400、500、600、700)能得到隐藏道具。

トレーニング(训练模式)

初学者可以在这里找找手感，熟悉一下球场。风向风力可调，如果打得不满意还可以重新打，打到你满意为止。

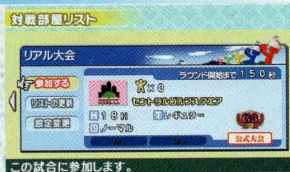


② みんなでGOLF(大家高尔夫)

多人模式。游戏的宣传口号"无论何时、无论何地、无论和谁"通过掌机的便携性以及与前作相比更为强大的联网对战功能，被完美地体现了出来。

Wi-Fiモード(Wi-Fi模式)

通过WI-FI参加各种官方服务器举办的大会比赛等(官方服务器定期维护时间是每周四中午10点至12点)。积极地搜寻热点吧。各选项的含义如下：



リアル大会	官服上的公式或非公式大会，通过公式大会可以提升自己的网络联机等级。
マッチプレイ	两人对战模式。
こだわり検索	可以通过设置条件来搜索与条件相符的比赛。
アドホックモード	Ad Hoc模式，朋友聚会或者使用神卡及网络对战平台时就用这个来战吧。
対战部屋をつくる	其实就是大家俗称的"开版子"，设置联机时的各种条件、场地等等。
対战部屋をえらぶ	有人开好了房间选这个就可以进去战了。

③ 着替え(换装)

这应该是女性玩家最流连忘返的选项了。当然，也能满足希望搭配更强能力数值或者喜欢恶搞的朋友。但更重要的是，它与某些隐藏人物的取得有着密切的联系。比如下图中的就是获得隐藏人物グロリア的搭配。



④ データ(数据)

这里面有各种数据，和朋友比拼成绩就看这里了。各选项的含义如下：

ステータス	查看游戏中的各种成绩记录。
プレイヤー情报	玩家情报，可以查看段位、挑战等级、比赛场数、道具等级和爱着度。
ベストスコア	查看自己各球道的最好成绩。
总合ステータス	综合成绩，综合所有球道的各种记录。
コース别ステータス	球场成绩，和综合成绩差不多，不过这里是分别显示各个球场的成绩。
オンラインステータス	在线成绩，记录着你线上各种比赛的成绩。
パット成功率	推杆成功率，以图表来表现的形式显得更为直观。
VTR	录像，当在游戏中获得录像机后，只要你打出漂亮的成绩后游戏都会自动录像，当然，在取得手动录像后也可以自行选择。随后就可以在此处观看了。为了防止误删重要的录像，可以在录像上按△键做禁止删除标记。在你的MM面前好好秀一把吧！
ヒストリー	以历史记录的方式记录着你达成各种纪录的详细日期。

⑤ オプション(更改设置)

游戏中的各种设置以及一些杂项，例如观看读盘中的壁纸、改名等等。

⑥ セーブ/ロード(存盘/读取)

这个相信大家都很熟悉了，就是SAVE和LOAD嘛。其实其中还有删除记录的功能。由于本游戏具有AUTOSAVE功能，所以其实这个选项基本上不大会用到。



击球时的键位

键位	说明
十字键←、→	调整击球方向。
十字键↑	拉远视角。
十字键↓	拉近视角。
滑杆	转动视角。
L	倒序切换球杆，在果岭时快速切换视角。
R	顺序切换球杆，在果岭时切换角色显示与否。
△	水平向前推移视角。
×	水平向前推移视角，球击出后可以省略中间飞行过程(误操作开始击球时，只要没决定力量就可以按叉键取消，不用等力量条走完来回)。
□	切换平时、力量、全力三种击球模式，球击出后可以重放球的飞行过程。
○	镜头恢复，开始击球过程，球击出后可以省略中间飞行过程并显示球的运动轨迹。
SELECT	查看比赛信息。
START	快速切换三种视角(活用的话很方便)。
L+R+START	比赛中快速回到菜单画面。

特殊球操作

特殊球名称	操作方法
上旋球	决定力度后按住上再确定准度，游标需要停留在粉红区域内。弹道较低，受风力风向影响比一般击球小，落地后滚动距离比一般击球长。
下旋球	决定力度后按住下再确定准度，游标需要停留在粉红区域内。弹道较高，受风力风向影响比一般击球大，落地后滚动距离比一般击球短。上果岭时如果球的落地角度较大则会回滚一小段距离。
侧旋球	决定力度后按住左或者右再确定准度，游标需要停留在粉红区域内。球的飞行轨迹会相应地向左或向右做一个回旋。
超级上旋球	决定力度前按住下，决定力度后按住上再确定准度，需要击出JUST IMPACT。基本同上旋球，但幅度更甚。落点有水的话很容易出现水切效果，击中旗杆的话则会出现ライジングショット。
超级下旋球	决定力度前按住上，决定力度后按住下再确定准度，需要击出JUST IMPACT。基本同下旋球，但幅度更甚。击中旗杆的话则会出现ホーミングショット。
超级侧旋球	决定力度前按住右(左)，决定力度后按住左(右)再确定准度，需要击出JUST IMPACT。基本同测旋球，但幅度更甚。击中旗杆的话则会出现スパイラルショット。

简单模式

在选择完人物后会进入最终确认画面，其中有一项带有黄绿箭头初心者标志的“かんたんショット”选项。使用此项进入比赛后，整个击球过程只需要按两次○键(正常的是三次)，即最后一次决定准度时由电脑自动为你决定。这个选项虽然不会出现失误，但无法使用特殊球操作，权衡下来，绝对是弊大于利。奉劝各位新手朋友不要图方便去选这个选项，直接使用“ノーマルショット”开始练习吧。



特殊进球

名称	效果
旗包み	球打到旗子上后掉入洞中(也有不进的可能)。
ピンショット	球打到旗杆上后掉入洞中(也有不进的可能)。
ライジングショット	用超级上旋球打中旗杆。球会顺着旗杆飞到天上后再掉入洞中。这个进球时常还会带来旗包或撞杆的效果(也有不进的可能)。
ホーミングショット	用超级下旋球打中旗杆。最佳视觉效果的进球。球会在球洞附近来回滚动数次并撞击旗杆后掉进洞中(也有不进的可能)。
スパイラルショット	用超级侧旋球打中旗杆。
クルクルパット(ショット)	转转球。球在球洞口来回旋转两圈以上后掉入洞中。
チップイン	切球入洞。
ロングパット	长推。10Y以上的推杆进洞。
反射イン	球在撞到障碍物反弹后滚入。

击球说明



按○后，下方游标开始向左移动，此过程为决定本次击球的力量大小，及时按○决定力度，当游标到达左方顶端后会向右返回，此时需要再按○将其停留在粉红色的区域内。如果能够恰好停留在游标开始位置的那条白线(笔者把这个称为准度条)上，即可击出JUST IMPACT，画面中会有三种音符图标的其中之一出现并伴随表示“NICE SHOT！”字样，球童也会喊出“NICE SHOT！”。(本作的隐藏球童可是日本著名影星中尾彬哦，相信看过日剧《GTO》的朋友都会有印象的)此时球飞出后100%不会偏向(当然，这是排除了风向、风力、地势和特殊球说的)，在准度条的左或右停下的话，虽说在粉红区域，但多少还是会相应有一点方向上的偏差的。需要注意的是，各类特殊球操作都需要准确按出JUST IMPACT才算操作成功。

如何才能使球停留在理想中的区域呢？这个说来很简单但同时也很复杂。说简单吧，只要多玩多练积累经验后肯定简单，但要说复杂呢，因为又牵扯到诸多因素，风力、风向、目标处地势、击球点地势、球的状态还有力度的不确定性。至于什么是力度的不确定性笔者这里说明一下，击球画面时右下角会有XX%~XX%的字样(XX代表具体数字)，在将球击出后会随机从中抽出一个数字，这就是说在此次击球决定力度后还需将力度乘上这个抽选出的随机数后才是这一杆的真正力度。这样一来就从一定角度上杜绝了用数据套公式的邪道打球法的可能性(关于这点笔者曾和某网友讨论过，笔者觉得公式的确存在，但由于加入了随机数所以使得公式流的操作可能性更低了，毕竟这个变数掌握在电脑手里，无法由你计算出来)。

稍微老生常谈总结一下(纯粹给新手看，老鸟们请跳过)。顺风时力度要比平时小，逆风时要比平时大，左右方向调整总是该与风向相反，幅度与风向箭头角度挂钩。球落地后的走势由球的第一落点的地势决定，橙红色表示高地势，越红越高，青蓝色表示低地势，越蓝越低，滚动方向总是自高处滚往低处。剩下不足的就只能靠经验补足了。什么？你说新手没经验怎么办？那就靠勇气来补足吧(其实就是累积经验……)！

当游标停留在粉红区域左右两侧的红色区域时会打出兔子球和乌龟球，这个是引自于PS2上的姐妹作《大众网球》中的一个新设定。兔子图标表示击球过早，方向会大幅度向右偏差；乌龟图标则与之相反，表示击球过晚，方向往左偏差。

推杆

当把球击上果岭后，击球方式稍有改变，转换为推杆模式。推杆过程中只需要按到两次○键，即进入开始推杆状态和决定力度。如果觉得力度不够可以按□键加大力度。操作上应该没有什么问题，但值得注意的是要学会看果岭的地偏。上果岭后按一下START键，可以看到会有很多格子，格子的线条上会有闪动的小白点，小白点的流动方向就说明了地偏如何(从高往低流)，流动速度则说明了地势差的大小。结合地势的颜色就很容易能够看清楚。从低处往高处推杆需要适当加大力度，反之则减小力度。心里没准时力度稍微偏大一点没关系，因为力度大还有进洞的可能的，力度小的话则肯定不会进了，这就和山鸡的50%追女理论是一样的道理。





关于人物

本作在前作既有的基础上又多加了11名人物，其中10名为正常游戏流程中可获得的人物，前作的10名人物以及余下的1位隐藏人物需满足必要条件才会加入。另外要说明一下的是有2位人物由于是共用一个角色建模，所以这里只将她们算作1位，但在表里还是把她列出来了。以下为获得他们的具体条件。

人物名	获得场地	获得条件
ユメリ	なかがわパブリックゴルフ场 12H	12H之前在本场地打出CHIP IN。
シン	セントラルゴルフスクウェア 6H	6H之前成绩为+1以上。
ミユウ	南アルプスC.C 14H	装备魔法のほうき。
トシゾウ	みちのく峡谷C.C 15H	使用年轻女性角色(除了ジーナ)。
サギリ	红叶坂ゴルフ倶乐部 17H	使用ミフネ。
ジャン	オリーブコーストC.C 4H	使用女性角色。
キャサリン	ガムランアイラン 1H	使用穿着泳装的男性角色(除了ジャック和トシゾウ)。
アーロン	ゴールデンデザートG.C 13H	使用上级角色并装备ビッグエアー球杆。
アンジェラ	ダイナパーク 6H	使用ジャック。
ブリッツ	エル・アンデスG.C 17H	使用ジーナ。
グロリア	フォートレスヤード 16H	使用ブライアン，并让其穿着女装(在着替中听到"バッチリよ"或者"わかっているじゃない"才行)。
ミズキ		使用ミズホ并选择左打时，有一定几率出现。

关于如何找到他们在这里也顺便说明一下。在球场中搜索时，当画面到达人物附近球童会出声提示，随后在周围仔细寻找就行了，如果找到了却无法对话，请使用START和△，×键进行视角操作，使画面能够拉近平视他们即可。球场中的隐藏道具也是使用这个方法来入手的。



人物能力说明

能力	说明
箭头	颜色表示击球弹道的高低(边上同时会有MID或HIGH字样说明的)，弧线或直线与否表示相应的击球弹道。
POWER	最大力量，此能力越高则最大力量越大。
CONTROL	控球，此能力越高则击球时越不容易出现过大的偏差。
SPIN	对应上旋球和下旋球能力，此能力越高则击出的上、下旋球旋转幅度也越大。
IMPACT	对应击球时粉红区域的大小，此能力越高则粉红区域范围越大。
SIDESPIN	对应侧旋球能力，此能力越高则击出的侧旋球旋转幅度也越大。
最下方的黄脸和蓝脸	对应各种击球地形或者天气，黄色为擅长，蓝色为不擅长。此能力会影响在对应的地形或天气时击球的粉红区域范围。



爱着度

代表角色的好感度，只要不断参加比赛就可以提高，提高以后角色可以获得各种能力作为奖励。

等级	奖励
LV1	パワーモード增加一次并增加一个人物换装快捷格子。
LV2	ライジング、ホーミング、スパイラル解禁(这是三种特殊进球)。
LV3	击球时可以使用△或×键调整击球力度(一般都是来补救决定力度时的失误，因为只能补救一格力度，所以失误严重的话效果不大)。
LV4	パワーモード增加一次并增加一个人物换装快捷格子。
LV5	パワー回复インパクト解禁(当击球准度条出现提示的时候并按△键停在JUST IMPACT条上的话，可以回复一点POWER)。
LV6	フルパワーモード解禁(按方块切换POWER模式时多出了蓝色的FULL POWER可供选择)。
LV7	换装时可以按△键切换成瘦体型。
LV8	パワーモード增加一次并增加一个人物换装快捷格子。
LV9	换装时可以按△键切换成胖体型。
LV MAX	换装中可以装备两个アクセサリー。



球场中的隐藏道具

寻找方式和寻找隐藏人物的方法一样，但要注意的是在マーチプレイ和トレーニング中是不会出现道具的。

南アルプスC.C

ハリセン	3H
ゴルフ服　パンツ白	7H
ターボスピン初级(クラブ)	17H

なかがわパブリックゴルフ场

野球ヘルメット	3H
空きビン	13H
和服	16H

红叶坂ゴルフ倶乐部

忍者装束	5H
队服	8H
かみしも	13H
金棒初级(クラブ)	16H(只能由男性角色获得)

セントラルゴルフスクエア

フランスパン中级(クラブ)	2H
グロリアの服　黄	12H(只能由グロリア获得)
ラグビーウェア	14H
コンパクトカー	17H

オリーブコーストC.C

スーツ　白	6H
ビギナーズ中级(クラブ)	10H
メイドカチューシャ	18H

みちのく峡谷C.C

金太郎の头	7H
空手着	17H

ゴールデンデザートG.C

サンタのヒゲ	2H
ピンホール中级(クラブ)	12H
孙悟空の服	14H

ガムランアイランドリゾート

テニスラケット中级(クラブ)	4H
アフロ　黑	6H
ミニチャイナ	16H

ロイヤル&リンクスC.C

セーター绀	3H
サッカーウェア 青	5H
インフィニティ中级(クラブ)	7H
クリケットメット	17H

エル・アンデスG.C

カンフー着	10H
ワイルドスタイル	12H
ビッグエアー上级(クラブ)	18H

ダイナパークG.C

虎の覆面	4H
アテンダントの制服	14H
チマチョゴリ	17H

フォートレスヤードG.C

フラメンコ衣装	7H
近卫兵の制帽	15H
クリケット用バット上级(クラブ)	17H



文 乌冬



PlayStation Portable

勇者别嚣张

勇者のくせになまいきだ

◆SCEJ◆SLG◆2007年12月6日◆日版◆1人

◆3800日元◆无对应周边◆全年龄

PSP

这是一款风格另类的作品，和一般的游戏比起来，它没有华丽的画面，操作和玩法也相当简单，但是亲身体验过后就会发现其实本作十分有趣。游戏可以研究的地方非常多，下面为大家送上的是本作挑战关卡的一些要点，希望对喜欢本作的玩家有一定的帮助。

我是魔王，我做主！

魔物介绍

①**土壤**：魔界里最基本的要素，迷宫的构建和魔物的生产基本都要靠它来完成。当一块土壤往右边的图案发展时表示它的养份含量越高，同时可以造出的物理型兵种也就越高级。同理，越往左边的图案发展表示土壤魔份含量越高，可造出的魔法型兵种也就越高级。

②**史莱姆**：最低级的物理型兵种，攻击力和生存能力都是魔物里最差的。它的作用在于可以运送土壤中的养份，从而使分散的养份集中，造出更高级的物理型兵种。

③**元素精灵**：最低级的魔法型兵种，基本能力同史莱姆。它的作用是可以使土壤中的分散的魔份集中，从而造出更高级的魔法型兵种。

④**魔虫**：比史莱姆高级一点的物理型兵种，以史莱姆为食，吸收了一定养份后会进化为魔蛾。

⑤**蜥蜴战士**：高级物理兵种，攻击力和耐力都不错，以魔虫为食，繁殖能力一般。

⑥**莉莉丝**：高级魔法型兵种，攻击为远距离直线攻击，对付物理防御力高的勇者有特效。以元素精灵和魔虫为食，繁殖能力强。

地下帝国文部科学省認定

食物連鎖図

2nd CONSUMER (消費者)

1st CONSUMER (消費者)

PRODUCER (生産者)

SOIL (土壌)

magic ◀ ▶ nutrition

⑦**恶魔**：从魔法阵中诞生，攻击力一般，但耐力不错，并且根据恶魔种类的不同，还会有提升迷宫内全体魔物物理防御力或魔法防御力的辅助效果。

⑧**龙**：魔界最强魔物，从最高级的魔法型土壤中诞生。龙的移动和攻击方式都是横向的，并且敌我不分，所以在安置它的时候要特别注意。

挑战关卡要点

挑战关卡 01

20匹のトカゲおとこ

目标：限定时间内造出20只“蜥蜴战士”

解说：围绕养份多的土壤采取图中的方法很快就能使养份集中，另外这种方法也适用于其他物种，比如要培养恶魔的话，则把左下角的那块土壤挖掉，这样等中间那块土壤的养份达最高后挖出来的就是魔法阵了。

■■■□■■■

■■■□■■■

■■□□□■■

■■□■□■■

■■■□□■■

■■■■■■■

挑战关卡 02

魔王のもうそう

目标：打倒勇者

解说：这关土壤很肥沃，抓紧时间培养出4只蜥蜴战士就没什么问题了，如果还是不放心的话可以挖出版图最下端的那条龙。

挑战关卡 03

ラスト　ホルマゲドン

目标：打倒勇者

解说：开始给出了3条通道给玩家选择，因为莉莉丝的攻击方式为直线的间接攻击，所以越窄和越笔直的通道就越适合放置。因此我们应该把魔王放到左边那条通道的最底端，接着再挖出3个莉莉丝等勇者自己送上门吧。

挑战关卡 04

ニジリゴケけんてい

目标：限定时间内造出1只“魔虫”

解说：史莱姆运输养份的规律都是一吸一放，只要牢记这一点这一关就不难了。建议选中间5块砖的任意一个下手，因为那里一开始就已经有3点的养份，只要再加几点养份魔虫就可诞生。如果发生史莱姆乱跑的情况，可以用锄头把它敲死，以免养份分散。

挑战关卡 05

ドラゴンクエスチョン

目标：限定时间内造出4只“龙”并打倒勇者

解说：同样可以采取挑战关卡01的挖掘方法，基本上能造出4只龙的话打倒勇者这个条件就很容易完成了。

挑战关卡 06

关卡　コマンドかんぽう

目标：限定时间内造出50只“史莱姆”

解说：这关时间很紧，而且有一定的迷惑性，因为上面给出的绿砖数量是远远不够造出50只史莱姆的，所以敲完上面竖着的一排绿砖后，就不要拘泥于那分散的几块了，应马上到最下边把蜥蜴战士敲出来，再用锄头把它敲死能令它们身上的养份分散，只有这样才能较快地敲出剩余数量的史莱姆。

挑战关卡 07

魔王のもうそう　その2

目标：打倒勇者

解说：需要有过硬技术的一关，虽然量产蜥蜴战士也可以获胜，但是由于勇者的魔法攻击杀伤力很大，蜥蜴战士的数量得有一定的保证。另外，勇者自身的魔法防御不高，所以等他回程再用莉莉丝截杀也是一个不错方法

挑战关卡 08

みちびかれしデスガジ

目标：限定时间内造出1只“魔蛾”

解说：比较简单的一关，先把史莱姆敲出来，让他们往上面走，等差不多了再把魔虫敲出，吃了一定数量的史莱姆后魔虫就会进化。

挑战关卡 09

ピノのたび

目标：限定时间内魔王未被勇者抓走

解说：两名勇者的速度都非常快，所以一开始就得按住□键不停地挖，当挖到勇者出现后，把魔王放到道路的尽头，然后再开始制造分叉路。注意一个分叉只会有一名勇者上当，所以等其中一名迷失方向后，记得还要“照顾”一下另一名。

挑战关卡 10
魔法のあまいワナ



目标：打倒勇者
解说：高级魔法阵可以吸收勇者的MP，这样一来他就没办法使用高杀伤力的魔法攻击了。通过道路连接让勇者把魔法型土壤挖出的魔法阵都踩一遍，等他的MP被吸完了就是任我们鱼肉的时候了。另外物理型的那块土壤就不要挖魔法阵了，直接等他回程的时候挖出蜥蜴战士重创他。

挑战关卡 11
はは なるだいち

目标：限定时间内造出4只“龙”并打倒勇者
解说：一开始的土壤里没有魔份，所以要造龙就得让勇者自己释放魔份，尽量在狭窄的通道内多布置点魔物，勇者就会在通道内使用魔法，这样一来用来造龙的魔份就足够了。只要在回程的时候把龙挖出，打倒勇者只是小菜一碟。

挑战关卡 12
20匹のトカゲおとこ その2

目标：限定时间内造出20只“蜥蜴战士”
解说：具体攻关方法和挑战关卡1相似，只是时间缩短为4分钟，所以挖的时候动作要尽量加快。另外这关蓝色史莱姆的行动速度很迅速，养份运输不成问题，尽量扩张自己的版图吧。

挑战关卡 13
魔王のもうそう その3



目标：打倒勇者
解说：这关的两个高级魔法型土壤是关键点，如图中这样布置自己的迷宫，看准魔法阵养份小于5、魔份等于0时把它敲开，就能造出最高级的恶魔了。

挑战关卡 14
プチ破坏神ですが何か?

目标：打倒勇者
解说：勇者的HP只有10，但是挖掘点数只有8，所以要用最少的点数挖开一条能令勇者达到最下方的通道。

挑战关卡 15
リリスにうませてへいきなの?

目标：限定时间内造出1只“黄色莉莉丝”
解说：只有莉莉丝吸收足够养份后才会繁殖出黄色莉莉丝，因此在这里我们要尽量喂它魔虫。但是莉莉丝只有HP减少的时候才会进食魔虫，所以当它不吃的时候我们可以用镐子适当敲一敲它。(注意别敲死了)

挑战关卡 16
ニジリゴケけんてい（プロ）

目标：限定时间内造出1只“魔虫”
解说：可以选择门口正对着的那块土壤下手，只要把下面的两块土壤敲开，令中间的那4块土壤的养份运送上去，几个来回就能搞定。不过因为史莱姆的运动方向是随机的，其中也有一定的运气成份。

挑战关卡 17
マオーらいほうしゃ

目标：限定时间内魔王不被勇者捉走＆勇者生存
解说：两个条件看上去有点矛盾，其实我们只要在限定的时间内让勇者找不到魔王就好了。挖的时候要尽量避开高级的土壤，因为勇者HP太少，一个蜥蜴战士都能轻易要他命，并且路要修得蜿蜒，弯道越多越好。如果还是被抓到，回程路上就尽量多挖点史莱姆和魔虫来拖延时间。

挑战关卡 18
ほねをみるひと

目标：打倒勇者
解说：先用元素精灵把那名魔法型勇者杀死，再让他的死骸吸收一定的元素精灵变成红色的骷髅战士杀死另一名，注意吸收的魔份最少要在50以上才有保障。

挑战关卡 19
魔王のもうそう その4

目标：打倒勇者
解说：这关没有什么特别的条件，只需按正常的方法打倒三名勇者就可以了，量产魔虫和蜥蜴战士都可以，不过最好是能集中安置，这样一来兵力能互补，也不用担心食物问题。

挑战关卡 20
すなつくリリス



目标：限定时间内造出60只“莉莉丝”
解说：这关给的全部是龙石，所以要培育莉莉丝，就必须利用恶魔和龙身上的魔份。注意挖出来恶魔和龙后就要马上把它们人道毁灭，要不然留在场上时它们会把元素精灵吃掉，不利于魔份运输。

挑战关卡 21
あながあるのでもぐりたい

目标：打倒勇者
解说：这关的难点在于迷宫比较大，兵力不易集中，所以最好在确定了魔王的摆放位置后，就以那里为中心集中发展。兵种方面，莉莉丝是主力，期间可以还可以造几只蜥蜴战士作近战牵制用，这样莉莉丝的优势就会得到充分发挥，但是因为食物有限，记得要适量。

挑战关卡 22
ばぶりぃなよる

目标：打倒勇者
解说：这关的勇者出现得非常快，所以一开始就得抓紧时间往深处挖，记得挖的过程中要经过几个养份和魔份的集中点，能挖出黑龙最好，因为在一条笔直的横向通道内，几条黑龙连续喷火能给予勇者们非常大的伤害。还有这关的勇者不吃分叉路这一套，所以想忽悠他们是行不通的，只有在主要要道上布下重兵才能有效抵御他们。

挑战关卡 23
ローラさんのしそん

目标：限定时间内魔王未被勇者抓走
解说：虽然这次是三名勇者，不过分叉路战术还是有效的，所以攻略的具体思路还是第9关一样就好了——先一挖到底，勇者出现后再制造分叉。如果一个都不上当，只能说明你运气太“好”了，建议还是退出重来吧。(－－b)

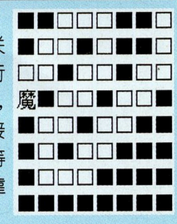
挑战关卡 24
たいけつ! おしどり勇者

目标：打倒勇者
解说：不要被全部的魔份土壤迷惑了，其实这关真正起到作用的是魔虫，先用○键调查一下土壤的具体信息，看哪个区域有养份就在那里开凿迷宫吧。注意造出魔虫后就不要造莉莉丝了，因为食物链的缘故它会把魔虫当成食物吃掉。

挑战关卡 25
魔王のもうそう その5

目标：打倒勇者
解说：勇者的魔法防御很高，建议以物理兵种为主。但是勇者的魔法也是令人头疼的问题之一，所以如果在没有高级魔法阵吸收他MP的情况下，可以多挖点分叉路，这样一来一回可以让他消耗很多MP，最后在魔王所处的位置埋下重兵，一口气消灭他。

挑战关卡 26
はは なるだいち 2



目标：限定时间内造出5只“龙”
解说：按图中的构造建设迷宫这关就没什么大问题了，因为勇者一行人里面的魔法师很喜欢乱放魔法，基本上他放完魔法的地方就会直接出现拿来造龙的高级魔法土壤。等他们回程的时候就把砖敲开，依靠庞大的黑龙军团可以轻松获胜。

挑战关卡 27
ニジリゴケけんてい（マスター）



目标：限定时间内造出1只“魔虫”
解说：非常考验运气的一关，史莱姆不会根据玩家的意思走这点是最让人抓狂。要造出魔虫最少需要6点养份，所以尽量选处于史莱姆行动交集处的砖下手，实在过不去的话可以尝试一下笔者图中的位置。

挑战关卡 28
エコエコ大魔王



目标：限定时间内造出12只“龙”
解说：一开始先把魔王放到最下面，然后就让勇者自己帮我们造高级魔法土壤吧，他的攻击力提升魔法每次会给旁边的土壤加1点的魔份。等到大约3分钟的时候，我们就开始挖出一些元素精灵运输魔份，当造出第一只龙后，其后的几只也就不远了。

挑战关卡 29
おれのしかばねでコケ作れ

目标：限定时间内造出10只“史莱姆”并打倒勇者
解说：迷宫并里没有养份，所以初期就好好发展魔法型兵种吧，造出龙和恶魔把勇者消灭后，他就会留下造史莱姆的养份。

不知道各位有没有玩过“《强力追击》系列”的第一作，当初的作品在很大程度上借鉴了好莱坞影片中的经典动作元素，让玩家们为之一震，当然，在广受好评的同时也有不少玩家认为那些激烈场面只是动作元素的滥用和堆砌，毫无内涵可言。如今，游戏制作组为了让玩家能有全新的游戏体验，通过大幅改进、重新设计以及增加新内容的手段来吸引新老玩家们的眼球，前作中那些被玩家们所诟病的地方，特别是游戏难度过高的问题，都在本作中被一一化解。

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

正义战警闪耀登场 以暴制暴打击犯罪！

PlayStation Portable

强力追击 终极正义

Pursuit Force：Extreme Justice

◆SCEE◆ACT◆2007年12月9日◆欧版◆1～4人

◆24.99英镑◆无对应周边◆12岁以上

PSP

文 软饼干

游戏基本玩法

虽然在游戏内的大部分关卡中，玩家都要驾驶着汽车或快艇全速追击敌人，但这并不光是在考验你的驾驶技术，如何追上敌人并将其彻底摧毁才是游戏主旨，所以说战斗部分才是游戏的精华部分。对待暴徒就要还以极端的手段才行，你可以选择直接将目标车辆击毁，也可以在慢慢接近敌人车辆时，做出只有好莱坞大片里面才有的飞身跳车动作跃上敌车，然后近距离将敌人击毙。除了追击关卡外，本作中的主观视点射击关卡、地面战关卡以及BOSS战的数量相比前作也多了很多，满足了玩家们寻求多元化感官刺激的要求。另外从任务类型上看，大致拥有歼敌战、掩护以及安全到达指定位置等，在任务开始前一定要了解清楚任务目的，以免延误战机。

游戏画面介绍



1 角色体力
2 车辆耐久度
3 任务目标
4 缩略地图
5 正义能量槽
6 当前使用武器

操作简介

游戏的操作不算复杂，但由于任务关卡不同，操作也是不尽相同，需要要花点时间来慢慢熟悉，下表就列举出了各类型关卡中的操作。

	追逐任务	陆地任务	主观视点任务
滑杆	控制车辆	角色移动	控制武器准心
□	刹车	躲避动作（BOSS战时）	—
×	油门	下蹲	—
○	跳车	动作键	—
△	补充体力	补充体力	补充体力
↑	补充体力	补充体力	补充体力
←/→	切换武器	—	—
↓	后视镜	—	—
L	瞄准	精确瞄准模式	拉近准心焦点
R	射击	射击	射击
START	游戏菜单	游戏菜单	游戏菜单

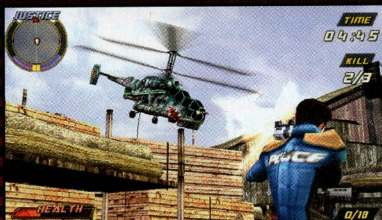
跳车标志

当接近敌车或者道路上的其他车辆时，就会出现跳车的提示标志，这时按○就能飞身跳到对方车上。跳车发动后不管距离敌车有多远，都能100%成功，不要担心会失误。扒在敌车上后要尽快击毙车内的敌人，因为敌人也会探出身子进行还击，并且还会故意把车开得摇摇晃晃试图甩掉你，如果你快要脱手了，则要快速交替着按L/R来重新抓牢。游戏中眼看自己交通工具的耐久度快消耗完毕时，就用跳车的方法去抢夺一辆新车吧。



正义能量

每当击毙敌人后，便会开始慢慢积累正义能量，在本作中正义能量的用途很重要，那就是可以补充自身的体力和回复车辆的耐久度。当正义能量聚满以后，角色攻击力将会大大增加，而且在跳车时能自动发动子弹时间，也就是慢动作，玩家可以利用这招瞬间消灭复数的敌人。如果是在直升机上时，还可以按○发射导弹，具有秒杀敌车的恐怖威力。



游戏模式

故事模式 Story



故事模式主要用来交待剧情，由于本作并非以单线程的方式来推动剧情发展，不同路线的任务有时会同时出现，所以玩家可以随意选择自己想要进行的关卡。在任务选择界面的地图缩略图处可以查看并进入实际任务关卡，也可以回去总部进行改装升级。总部内可供升级的部分共有4大类，分别是攻击类、驾驶类、战斗素质类以及辅助类。每1大类的升级内容都不同，比如攻击类里有加快上弹速度、重型武器快速冷却等非常实用的技能。升级这些内容需要花费不同数量的钱币，而钱币需要通过完成主线任务来获得。

奖励模式 Bounty Mode

该模式中可以自由进行已经通过的关卡，并且与故事模式所不同的是，在任务开始前可以自由选择难度，并且在完成任务后可以获得五角星勋章奖励，难度不同获得的勋章数量也不同。另外由于商店内的秘技、超级秘技、过场CG、图片等物品需要支付五角星勋章才能开启，所以一定要多玩下本模式，以便赚取大量的勋章。

挑战模式 Challenges

该模式中的任务可谓是千奇百怪，并且游戏难度都很高，比如只依靠撞车将敌车撞毁，又或者是驾驶全程不能擦碰道路栏杆等，有兴趣挑战自己极限的玩家可以尝试一下，遗憾的是任务完成后没有奖励。

多人模式 Multiplayer

本作支持4人无线联机对战，其中大致包括4种游戏模式，24名角色供玩家选择。与朋友联机对战也是挺有意思的。



商店 Shop

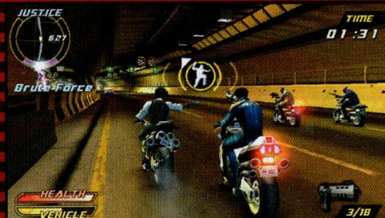
商店里的东西都需要花费五角星勋章来购买，可购买的物品一共有98项，其中包括秘技、超级秘技、游戏原画设定、音乐以及过场CG这几大类。建议玩家优先购买秘技、超级秘技这两大项，这对完成以后的任务会有帮助。

游戏设置 Options

在这里可以更改操作，另外如果你已经购买了秘技、超级秘技，就可以在作弊菜单(CHEATS)中进行激活，"On"为开启，"Off"为关闭。

任务类型

追逐任务



驾驶是游戏中的重头戏，大部分时间里你都在开车追逐着那些罪犯，而且几乎每一个驾驶任务都是有距离限制的，如果没在限定距离内追上敌车就会导致任务失败，所以在进行追击时要多留意地图上的数字，那就是规定的极限距离。游戏中能驾驭的交通工具种类很多，包括汽车、摩托车以及快艇。本作对于驾驶的要求远没有前作严格，在转弯时松一松油门或者是点一下刹车，便能轻松通过。当然道路上并不是只有你一辆车，你还要注意不能撞上其他NPC车辆，不小心撞上虽然不会影响自车的耐久度，但会拉开你与敌车之间的距离。如果你不习惯用滑杆控制方向的话，还可以在设定内更改为用方向键控制。

地面枪战任务

这类任务就是不依靠交通工具，在地面上与敌人展开激烈枪战。与大多数动作游戏一样，玩家要根据地图的指示来将敌人逐个歼灭。由于本作有爆头的设定，所以尽量瞄准敌人脑袋开枪。有一些地面战是有时间限制的，玩家要多利用场景内道具来快速清理敌人，比如利用堆积着油筒和架着的机枪。

主观视点任务



此类是最简单也是最爽快的，啥都不用想，瞄准目标后尽情射击好了，惟一要注意的就是武器有过热的限制。笔者感觉新加入的狙击任务还蛮刺激的，用瞄准镜掩护自己同伴，有很强的带入感。

BOSS战

场面刺激华丽的BOSS战几乎没有难度可言，在与BOSS进行周旋的地点都是在巨大的交通工具上，战斗过程大同小异，并且只需要用到3个按键，按住□躲避攻击，按R攻击，按○前进或是做出特殊动作。当BOSS在进行攻击时要及时躲避，然后伺机反击，以此反复直到把BOSS的体力消耗完毕就能顺利完成任务了。

全新创意的音乐游戏在 PSP 上诞生！

"啪嗒嘭"是什么？这是一个由大眼睛小人组成的部落的名字。在他们之间流传着一个传说：曾有一位神明降临到啪嗒嘭们之间，用太鼓的声音带领他们获得了知识、力量和勇气，最终啪嗒嘭们到达了"世界的尽头"，见到了真正的奇迹。漫长的岁月过去了，啪嗒嘭一族又开始再次寻找奇迹，玩家扮演的神明"大神嘭"也在这时现身，要再次带领啪嗒嘭一族走向新的奇迹。

文 盲先知



操作

游戏的操作非常简单：□○△ × 四个键分别对应"PATA、PON、CHAKA、DON"四种鼓点，玩家在游戏时要以四拍子的节奏按照曲谱来打出鼓点，来给啪嗒嘭们下命令。按键的节奏可以参照游戏时屏幕边框的闪烁，按照闪烁的节奏按键就可以了。不过要注意的是，在下过命令之后的四拍子里，啪嗒嘭们要做相应的动作，这个时候不要进行操作。下面就是游戏中曲谱的鼓点，其中除了前进之歌和进攻之歌外都需要获得相应的太鼓与曲谱道具后才能使用。

曲谱	鼓点	按键	效果
前进之歌	PATA PATA PATA PON	□・□・□・○	全军前进
进攻之歌	PON PON PATA PON	○・○・□・○	全军全力进攻
防御之歌	CHAKA CHAKA PATA PON	△・△・□・○	盾牌嘭防守，远程部队低频率进攻
回避之歌	PON PATA PON PATA	○・□・○・□	全军向后快速逃跑，再快速回到原来的位置
蓄势之歌	PON PON CHAKA CHAKA	○・○・△・△	全军原地蓄力，下回合攻击力和攻击距离加强
奇迹之歌	DON DONDON DONDON	×・××・××	Fever 时才能使用，发动祈求奇迹降临的仪式

玩法



游戏的基本玩法是指挥啪嗒嘭们到达关卡的终点，而在这过程中可能会有各种怪兽、敌人需要玩家消灭。敌人甚至还会筑起堡垒来防守，或是绑架啪嗒嘭部落的人来做人质，这就让每个关卡都有了自己的独特之处。像是沙漠火山关卡就需要玩家先发动奇迹求雨才能通过，而敌人坚固的堡垒则需要架起攻城车才能击破等等，寻找过关的方法也是游戏的一大乐趣。游戏的流程并不是一关接一关地打下去，而是需要玩家反复挑战某些关卡，收集素材来构建自己的部队，挑战 BOSS 来获得各种兵种、神器，再利用这些来向奇迹迈进。

经营管理自己的部落也是游戏中重要的一部分。游戏中最常用的就是在部落最中央的生命之树。要是有战士在战斗中阵亡，只要他的头盔被其他部队捡了回来，那就可以在生命之树这里免费复活。而玩家在关卡中获得的各种素材可以在生命之树处合出各种新的战士，越高级的素材合成的战士越强力，当然花费也就越高了。在生命之树的右边是部落的祭坛，这里可以查看玩家获得的各种道具。部落的最右边就是战士们出征的地方。这里能够查看战士们的状态，更换他们的队形和装备等，用最强力的装备和最优秀的队形展开征途吧。

要点

Fever 状态



玩家操作部队时，如果连续准确地输入了指令就会构成连击，而在连击数累积之后我们的部队就会进入 Fever 状态。在 Fever 状态下，啪嗒嘭们的各种能力都会得到提升，对命令的反映变快，攻击力、攻击频率和射程更是有明显的强化，对于战斗有很大的帮助，建议在战斗中时刻保持 Fever 状态。不过要注意的是，Fever 状态下射程的提高有时会导致远程部队攻击不到近处的敌人，一定要小心。



奇迹

祈求奇迹必须在 Fever 状态下才能进行。在游戏进行到一定程度时，玩家会获得各种可以发动奇迹的神器。这些神器都对应有一套鼓点，在 Fever 状态下敲出相应的鼓点就可以发动祈求奇迹降临的仪式。在仪式中，玩家需要按照屏幕上的提示敲出相应的鼓点，输入正确就能发动奇迹了。

神器	作用
大雨之神器	天降大雨，能够让沙漠降温，也能让部队更接近猎物。
狂风之神器	吹向敌人的狂风，影响敌我双方的远程攻击。
风雨之神器	让敌人感受神之愤怒，综合了大雨和狂风两种奇迹。
地震之神器	以神的力量晃动大地，让敌人和猎物无法站稳。

士兵

游戏中的士兵有着各自不同的职业、身分和能力，这里就来介绍一二。

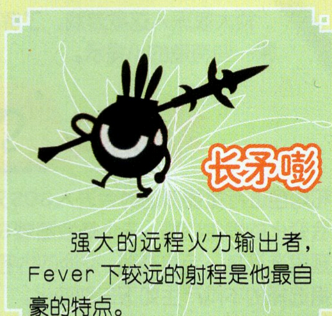
士兵职业

在生命之树生产士兵时，可以选择生产不同职业的士兵，这些职业各具特色。



盾牌嘭

前锋的合适人选，手中的盾牌能阻止敌人推进，提供极大的掩护。



长矛嘭

强大的远程火力输出者，Fever下较远的射程是他最自豪的特点。



弓箭嘭

使用射程很远的弓箭，攻击频率较快，Fever状态下每回合攻击3次。



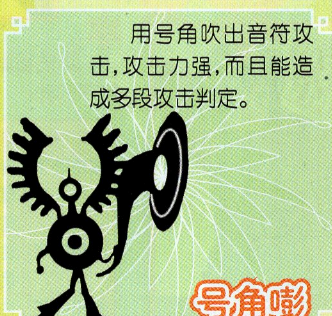
骑马嘭

在Fever状态下能发动冲锋，虽然冲锋时防御降低，但能吹飞敌人。



大头嘭

超高的HP和攻击力是它的最大特色，不过速度就相对较低了。



号角嘭

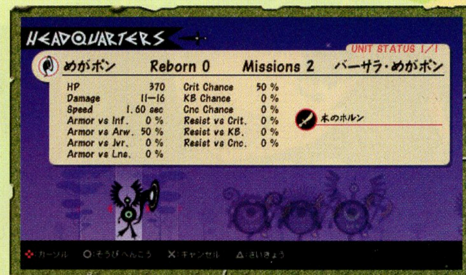
用号角吹出音符攻击，攻击力强，而且能造成多段攻击判定。

士兵身分

用不同的材料生产出的士兵不仅在颜色上有所差别，在能力上也有所不同。

战士身分	颜色	合成素材	能力
普通战士	白色	1级+1级	本身属性较差，但可以装备头盔，获得强力装备后就是最强的战士。
ピョコラ	橙色	1级+2级	攻击力略有提升，能防御击昏状态。
ゲコロス	黄绿	1级+3级或2级+2级	攻击力和速度提升，免疫着火状态。防御较差。
モフール	淡紫	1级+4级或3级+2级	防御力明显提升，但是怕火。
チックリ	蓝色	2级+4级或3级+3级	攻击力提升，会心一击几率较高。
モギュン	深紫	3级+4级	攻击力有显著提升，实用性甚至比最高级的战士还强。
バーサラ	绿色	4级+4级	有着极高防御力和会心一击几率的强力战士。

士兵能力



每位士兵都有的各项能力数据，各职业、身分的特点就是在这里体现出来的。

HP：这个就不用说了，战斗的时候画面左上方会显示部队中部分士兵的HP情况。

Damage：一击能够造成的伤害。不过实际伤害其实受攻击速度、会心一击等修正，所以这项数值其实仅做参考之用。

Speed：这个"速度"指的是单位的攻击频率，数字越小说明攻击频率越高。

Armor vs Inf：对步兵的防御力。

Armor vs Arw：对弓箭的防御力。

Armor vs Jvr：对投枪的防御力。

Armor vs Lns：对骑兵的防御力。

Crit Chance：会心一击出现的几率，发动时的攻击力为普通的两倍。

KB Chance：将敌人击退的几率，发动的话可以将敌人向后击飞一小段距离。

Cnc Chance：将敌人击昏的几率，发动的话敌人会站在原地眼睛打转一段时间。

Resist vs Crit：防御会心一击的几率，数值越高越不容易受到会心一击。

Resist vs KB：防御击退的几率，数值越高越不容易被击退。

Resist vs Cnc：防御击昏的几率，数值越高越不容易被击昏。

其实游戏中还有两种隐藏的防御属性，分别是对着火和对睡眠的防御力。前者可以有效防止着火造成的持续伤害与部队失控，后者则能够避免战士在阵前被催眠。

迷你游戏

在部落中有五个迷你游戏，随着游戏流程的推进会逐一开启。玩迷你游戏是获得生产材料的好办法，虽然需要先使用一些素材才能玩这些游戏，但是成功完成游戏的话都会获得很不错的回报，还是值得反复挑战的。



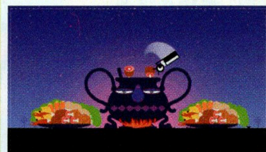
玩家需要按猥琐大树所哼哼的曲调来按○键，它每哼一下就相应按一下，每次吹奏正确都能有机会得到木头或是石头做奖励。全部吹奏正确更是有可能获得高级的木材。



游戏需要按照背景音乐的节奏一直点○键，完成后就能得到三种蔬菜素材。不过要注意的是，最后蔬菜落地的时候还要按○键跳起来接住它们。



类似于第一个游戏，玩家就要按照脚趾膨胀的节奏来按○键奏出叮当作响的音调。如果全部都按对的话可以获得三级矿石作为奖励。



玩家要在食材落入锅中之前按○键挥刀将其切断。在游戏结束时，大锅会根据玩家的成绩做出一锅炖品来。炖品可以在整备画面装备，在一场战斗中提升所有部队的能力。



在大铁砧拿出素材加热后，玩家要留意它右脚踏的风箱，在它踏下风箱之后，根据踏的次数来按○键。注意在途中音乐的节奏会数次发生变化，不要被打乱了。



循环

贯穿本作的一个关键词就是时间的循环，玩家在游戏开盘时就能体会到第二天事件与第一天之惊人的相似，千万不要被吓到，这并不是你的游戏出了什么问题。鉴于游戏已经发售很久，最基础的介绍在这里就不多说了，本文的主旨是带领大家深入这款游戏，了解其中的攻略方法和各种技巧，并带给大家一些有趣的小提示。

S.O.S系统

和角色进行重要对话时会进入SOS对话。SOS对话的话题有6个，其中三个是不会变化的固定话题，三个是会随着S/L而不断变化的话题。玩家需要从这6个主题里选择其一与其交谈，交谈的内容会影响到对方的好感度。对方的好感度会根据选择的不同产生如下三种变化。

对方反应	效果表示	对好感度的影响
高兴	升调音效，背景出现五角星，画面变亮	好感度提升
心动	升调音效，背景出现心型图案，画面变亮	好感度提升
不爽	降调音效，背景画面变暗	好感度下降

这里需要注意的是，对方当前好感度会对话题的好感度变化方向产生影响。如果当前角色的好感度很低，你就算再怎么选看上去可以令她高兴的话题，也是什么马都拉不回来的了。所以从第一个选项开始，就要保持一路不能选错。





对话在选择了若干次后就会终了，终了的方式有如下四种：

终了方式	达成方法	作用
成功终了	对方好感度提升到最高，或者选择到每一章的关键对话	除了能让路线顺利发展下去外，还能收集到游戏里的一些CG图片
心动终了	达成三次以上心动话题	能够在对话终了后看到对方害羞的样子（注1）
郁闷终了	达成三次以上不爽话题	对方好感度大下降（注2）
普通终了	不满足以上三种终了方式	不痛不痒的终了方式，对结局没有任何帮助

备注1：达成心动终了在很多时候并不能促进剧情，也不影响决定结局分歧的好感度。因此，如果以达成Good Ending为游戏目的的话，最好避免此种终了方式。

备注2：不过在某些特殊情况下也要故意去达成此种终了方式。

作为PSP平台上为数不多的原创AVG大作，《凉宫春日的约定》从公布之日起就备受关注。作为2006年最走红的动画，京都Anime显然不会让它就这么冷下去。小说版的推进更新、层出不穷的周边、人气愈发高涨的平野绫、京都Anime自产《幸运星》的大力宣传，以及前不久爆出的《凉宫》动画续集推倒重来的消息……位于话题浪尖的《凉宫》带给玩家的，始终是惊喜——这不也正跟S.O.S团的宗旨是一样的吗？

如何在S.O.S对话后出现团徽

S.O.S对话完毕后，如果以团徽标志结束，表示玩家在前次对话中已经把对方的好感度提升到最高或成功触发了关键对话，这对达成最终的Good Ending很有帮助。因为每次对话里面至少有三个固定话题，所以可通过S/L大法强记下所有正确答案。

无论让对方心动还是高兴都能增加角色的好感度，当然心动的提升效果是最大的。古话说“过犹不及”，采用三次以上的心动对话就会达成心动终了，这对达成Good Ending并没有任何帮助。所以推荐以下话题选择方式：高兴→高兴→心动→心动。这样，既能最大幅度地提升和对方的好感度，也能以成功终了来结束对话。

文 tsukuyomi

PlayStation Portable
凉宫春日的约定
涼宮ハルヒの約束
◆NBGI◆AVG◆2007年12月27日◆日版◆1人
◆4980日元◆无对应周边◆15岁以上
PSP

《人马座之日》的小技巧

该迷你游戏由于关系到流程的推进，因此难倒了部分不擅长战棋游戏的玩家。下面就推荐一下该小游戏的玩法，希望对你能有所帮助。

要点1：不要让虚和长门拉开较大距离

让虚和长门的战舰形成挂角的形态前进（即一个在另一个的斜前方一格），一个负责索敌，另一个负责攻击。虽然效率比较低，但战舰的生存率很高。由于将敌方战舰锁定以后，被锁定的战舰就无法攻击，因此保持连续锁定是非常重要的一环。

要点2：敌人的预测

准确判断敌人的位置是本作中的战略要点。游戏会显示敌人的攻击方向和移动方向，凭借这两点是可以预测对方大概位置的。此外，游戏还有一个小秘密，就是当玩家把光标移到未知地图上按下○键，假如该格上有敌人的话（虽然玩家看不见），就会响起一声效果音。

在得知敌人已经在我方附近时，可以让我方战舰试验着向多个方向移动，每次移动后都不要按下确定，而是将移动取消。这样就可以在一回合之内发现敌人的准确位置，直接使用攻击指令。

关于游戏的自动播放

我们知道在游戏拥有自动播放的功能，日语好的玩家大可利用这项功能拿游戏当成《凉宫春日的忧郁》的外传动画欣赏。但是！要注意该功能在某些PSP上有可能引发不良BUG，如果你遇到下列情况而导致游戏无法运行，请把游戏的进行方式恢复到手动。

1.迷你游戏《人马座之日》中，角色念台词时，PSP电源出现切断状况。（尤其是念“被我击落吧！”这句台词时，这里的有趣之处是，“被击落”和“电源切断”使用的都是一个动词。于是经常出现角色大叫：“落ちろ－。”然后电源就切断了。）

2.章节Ⅴ里，将游戏开启为自动播放，如果阿虚激怒了春日，那么也会出现电源自动关闭的状况。

向各部名作致敬

近年的动漫作品中的KUSO之风越刮越盛，著名的如《银魂》、《幸运星》，《凉宫春日的忧郁》其动画本身虽然够宅够MOE（萌），向大作致敬的场面并不多见。但是《凉宫春日的约定》（包括之后PS2版的《凉宫春日的困惑》）都有效仿幸运星的意思，下面让我们来看看其中有哪些台词是你熟悉的呢？

> 古泉BAD ENDING线里虚的台词：“我绝望了！”（出处：《再见，绝望老师》）
>
> Ⅳ中早晨的对话，春日：“虚你别嚣张！”虚：“你是哪里的孩子王？”（出处：《机器猫》）
>
> 迷你游戏《人马座之日》中虚的台词：“被我击落吧！”（日语“落ちろ－”，出处：《机动战士高达》，此外还包括“New 啥啥Type”、“超级啥啥人”等。）

诸如此类的台词，在游戏的各处均有登场。笔者并没有注意收集，而且将其完全罗列出来也是不现实的。细心的玩家你还发现了多少？

SE VOICE

游戏中的各种场合会随机发生各种有趣的提示音，它们包括：报游戏名称、报完游戏名称后的台词、选择菜单中的“はじめから”（从头开始游戏）、选择菜单中的“つづきから”（继续游戏）、选择菜单中的“オプション”（Option）、选择菜单中的“SOS团活动记录”（活动记录）六种场合，每种场合下都会随机出现一位人物说句台词，你知道这些台词都是什么吗？

报游戏名称

用日语念出“凉宫春日的约定”，包括的人物有凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖琉、阿虚、古泉一树、鹤舞、虚妹、喜绿、谷口、国木田、猫、部长、谜之少女和成年的朝比奈实玖琉。

游戏名称念完后

春日：赶快按下START键，否则就判你死刑！
长门：按下……按键。
实玖琉：呃……请按下START键。
虚：给我按下START键。
古泉：如果您能按下START键，那真是帮了我大忙。
鹤屋：能按下START键咩？

从头开始游戏

春日：喂，赶快开始了。
长门：这样啊。
实玖琉：欢迎光临。
虚：受害者又多了一位。
古泉：我很荣幸。
鹤屋：好，你真来了！

继续游戏

春日：休息到此为止！
长门：我一直等着你。
实玖琉：你又来了呀。
虚：好好，差不多可以开始了。
古泉：能够再次见面真是太好了。
鹤屋：你又来了啊？感动感动。

Option

春日：赶快给我搞定！30秒以内！
长门：请。
实玖琉：啊，要准备一下的对吧。
虚：真搞不懂有什么。
古泉：原来如此，要做好事先准备呢。
鹤屋：准备是很重要的！

活动记录

春日：给我看！这是要传颂到后世的SOS团的记录！
长门：我们的活动记录。
实玖琉：稍微有点难为情……请看吧。
虚：其实不用看也行……干脆请你不要看了！
古泉：回顾一下过去有时说不定也是很有必要的。
鹤屋：我也看得津津有味！

文 alucard

PlayStation Portable

世界足球 胜利十一人2008 无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション

◆Konami◆SPG◆2008年1月24日◆日版◆1～2人
◆4980日元◆无对应周边◆全年龄

PSP

WORLD SOCCER
Winning Eleven®
UBIQUITOUS EVOLUTION
2008



继承了家用机版的众多要素，并根据掌机平台做出积极调整，让玩家随时随地体验到掌上足球游戏精髓的《世界足球 胜利十一人 无所不在》系列终于迎来了它在PSP平台上的第三款作品。游戏虽然经历了令人不悦的延期，不过最终成品的素质还是比较高的，这让多等上一段时间的玩家心有所甘。



操作篇

球员特殊操作一览

键位组合	效果
○×2	低弧度的下底传中
○×3	快速地平球传中
L×2	踩单车（每次踩3回，从利足开始）
方向前+R×2	大步趟球
方向后+R	球员180° 转身
L+R	将球往前拨一步，适合为长传球做准备
方向+L+×	二过一配合（俗称One-Two）与本方球员做二过一的起手式，若无后续按键则为假二过一
□+×	扣球假射
□+L	高弧度挑射
□+R	低弧度挑射（连按□2次也可以）

键位组合	效果
□键2次+×	双重假射
□键3次+×	三重假射
L+△	空中挑传身后球
马赛回旋	转动滑杆一周，之前需要将按键设置里的“アナログパッド”改为“TYPE3”

进攻时

方向键	选手移动、带球
○	长传，传中（大禁区外两侧，距球门30米内）
×	短传
△	传身后球，接球队员会自动进行跑位
□	射门
L	光标切换
R	加速跑

PSP的滑杆可以用来进行任意方向的蓄力传球，不过要想顺利使出的话需先在按键选项中将“アナログパッド”改为“TYPE2”；如果想做出马赛回旋等绚目的过人技巧则需要将此改为“TYPE3”。

防守时

○	铲球
×	抢断方式之一，自己控制的球员贴身靠拢对方持球队员
□	抢断方式之二，离对方控球队员最近的非控球队员上前逼抢
△	守门员出击，需要对方控球队员进入我方半场

×键的自动抢断并没有想象中的那么好用，球员容易冲过头，这里比较推荐的是利用□键的协防，再通过自己补位来阻断对方盘球前进。



球员能力篇

由于本作是根据PS2版的《WE2008》进行移植制作，因此表现球员能力的各项数据设定得十分精细。下面将球员的基础能力和特殊技能的具体含义和影响内容公布给大家。

基础能力

日文原名	中文名称	能力说明
オフェンス	进攻能力	包括球员的跑位、射门、传球、盘带在内的综合进攻素质。
ディフェンス	防守能力	包括球员的卡位、抢断、回追、对抗在内的综合防守素质。
ボディバランス	身体平衡	数值越高越能在身体对抗中占得先机，同时也是守争抢头球的重要因素。
スタミナ	耐力	影响队员在比赛中体力消耗的快慢速度，体力耗空的时候球员的各种能力值会下降。
トップスピード	最快速度	体现一名球员的无球跑动速度，数值越高，无球跑动越快。
加速力	加速度	数值越高，达到该队员最快速度所需时间越短。
レスポンス	反应	球员对球落点的判断速度。
敏捷性	敏捷度	在有限的时间里，敏捷度越高的选手完成指令的速度越快。
ドリブリ精度	带球精度	数值越高，球离身体的位置越合理、触球的频率越高，还能有效地避免铲球。

游戏模式篇





和前作相比，本作在保留了传统的比赛模式、大师联赛、杯赛以及其他联赛的基础上，对大师联赛做了少许修改，并且加入了“世界巡回(World Tour)模式”。

首先是大师联赛，在本作的大师联赛里，玩家可以自己培养球员，系统方面新增加了球队和球员评价等级这一新概念。玩家的球队实力越高，那么球队的等级也就越高；球员在球场上的表现越好，那么球员的个人评价也就越高。

“世界巡回模式”其实在家用机平台上已经出现过，在这个模式里，玩家需控制一支球队，去世界各地挑战当地的球队并完成系统给出的任务。随着挑战的进行，系统给出的任务会越来越变态。每完成一个洲的挑战，系统会给予玩家1000WEN点数作为奖励。

在Gallery模式里，玩家可以设置每个模式中播放的背景音乐，还可以把自己喜欢的歌搭进去替代游戏自带的歌曲。在Gallery的第一项里创建一个“KONAMI_WE_SOUND”的文件夹，然后退出游戏在MUSIC里把英文标题的歌曲拷进去，之后进游戏在Gallery的第一项就可以选择自己喜欢的歌作为背景音乐了，需注意的是只能在各模式目录才能听，而在比赛时是听不了音乐的。

本作的各种隐藏要素依旧是在“WE商店”里花费“WEN点数”来购买，点数可通过不断地取得比赛胜利来积累。除此之外，摘下欧洲杯等杯赛的桂冠时能获得大量的点数作为奖励。

世界巡回模式简介

玩家选择好一支球队后，会从亚洲(含大洋洲)开始挑战，完成一场比赛后去挑战非洲的球队，然后转战美洲，依次挑战中北美和加勒比海地区以及南美的球队，从对南美的球队开始，挑战的难度就慢慢提高了。接下来是分别挑战欧洲A，B，C，D四个区的球队。等玩家把这些地区的挑战都完成了，还有各大联赛明星联队、元老明星联队以及世界明星联队等待着您，一共五十场比赛。每场比赛中给出的指定胜利条件各不相同，包括整场比赛的传球精确度保持在一定百分比之上、比赛中零犯规以及后、中、前三线队员都有进球等形式各异的要求。当玩家拼尽全力完成一周目的挑战后，还可以“惊喜”地发现游戏还存在二周目设定……



大师联赛简介

和家用机平台一样，进入游戏时会要求玩家选择开始的方法，一是使用卡斯特罗等系统原创球员来游戏，二是使用现实球队来游戏，三是玩家自创球队。选择好球队和联赛后，接下来是选择难度，包括比赛的难度，转会的难度，是否开启球员成长的选项和其他球队转会的频度后就可以开始进行大师联赛了。“チーム情报”和“リーグ情报”可以看到当前自己球队和联赛的一些信息；“チーム调整”可以对球队阵型，球衣号码等进行编辑；“交涉”则是搜索球员，并在特定的时候进行球员的转会。在“カレンダー”里可以查看球队的比赛日程。

WE-Shop可购买隐藏要素一览

内容	概要	消耗WEN点数
选手	购买隐藏球员	150点/名
チーム	购买隐藏球队	1000点/支
エディットパーツ	新的进球庆祝动作	1000点/种
ボールエフエクト	精彩回放时足球带有彩色轨迹	500点
倍速试合	倍速比赛模式	2000点
最高难易度	追加六星难度	1000点
マスターリーグ・リーグ构成	自由改变联赛开始时的队伍构成	500点
マスターリーグ初期ポイント	自由改变联赛开始时的持有资金	5000点

画面&音效篇

本作的游戏画面和前作相比上没有多大进步，但是在Replay中可以看到球员面部做得比较真实，甚至不逊于家用机平台上的人物模型。同时球场周围的广告牌相比前作的要丰富了一些，也不再全是Konami自己的广告牌了。另外，在禁区里人一多就会出现的拖慢现象相比前作有了稍微的改善。

本作在比赛过程中依然没有语音解说，但是在进球时会有一瞬间的解说，这大概是K社为了以后加入语音而提前做的一个试验吧。球迷的助威声则比前作要多一些，会集体高呼球队的名字等等，而不再是单纯的吵杂音。



日文原名	中文名称	能力说明
ドリブリスピード	带球速度	数值越高带球跑速度越快。
ショートパス精度	短传精度	短传的精准程度，随距离递减。
ショートパススピード	短传速度	短传时，球在地面的运行速度。
ロングパス精度	长传精度	高空球中长传精度，随距离递减。
ロングパススピード	长传速度	长传时，球在空中的运行速度。
シュート精度	射门精度	射门精准度。
シュート力	射门力量	力量越高越能压制门将和后卫的阻滞，使射门更有效率。
シュートテクニック	射门技巧	体现球员射门时的表现，涵盖正确的触球位置和射门方式。
フリーキック精度	任意球精度	任意球精准度。
カーブ	弧线	决定定位球罚球队员罚出球的弧度大小。
ヘディング	头球	决定了头球传球和射门的精准度。
ジャンプ	弹跳	表示弹跳能力的数值。
テクニック	个人技术	球员的控球技巧。
攻击性	进攻欲望	决定球员在前场跑位，参与进攻的能力。
メンタリテイ	心理素质	心理素质越高的队员，在体能低下或比分落后的时候能保持正常水准的发挥。
ゴールキーパースキル	守门能力	守门员达成成功扑球的指数。
连携	连携	个体球员和其他球员之间的配合熟练度，进攻跑位防守卡位的一致性。
コンディション安定度	状态稳定度	数值越高的球员在场上表现越稳定。
逆足精度	非惯用脚精度	体现球员用非惯用脚处理球的精准度。
逆足频度	非惯用脚使用频度	体现球员使用非惯用脚的几率。
ケガの耐性	受伤指数	球员在场上受伤的几率体现，由低到高分为A、B、C三个等级。

特殊技能

名称	特技说明
ドリブラー	擅长盘球，具有此特殊能力的球员可以积极地运球突破。
ドリブルキープ	超强的控球能力，就像把球吸到脚上一样。
ポジショニング	门前位置感好，跑位能力强。
飞び出し	前插能力强，擅长突然启动。
司令塔	擅长传球，该种队员控球时其他同伴的前插意识会提高。
1VS1シユート	提高单独面对门将时的射门成功率。
ポストプレイヤー	抢点型中锋，善于争球并为同伴做球。
ラインポジショニング	游弋于对方后卫线之间，有良好的调整和反越位能力。
ミドルシユート	中远距离射门的成功率高。
サイドプレイヤー	控制边路能力意识超群的选手。
センタープレイヤー	控制中路能力意识超群的选手。
PKキッカー	在罚点球时出现失误较少。
ダイレクトプレー	不停球的传球和射门的成功率高。
アウトサイド	无论在任何位置都能用擅长脚进行传球。
マンマーク	擅长人盯人战术。
スライディング	断球能力超强的球员。
カバーリング	补位意识比较出色的球员。
DFライン统率	拥有此项特技的球员能防止后卫线发生混乱，而且能提高反越位战术的成功率。
PKキーパー	扑点球成功率高的门将特技。
1VS1キーパー	扑单刀球成功率高的门将特技。
ロングスロー	大力掷界外球的能力。

Yggdra Union

《尤歌朵拉同盟》作为厂商Sting的第2部作品，其独特的系统和战略理念再一次让玩家感受到了新意，为GBA再添一道色彩。而之后厂商也没有停止脚步，和其第一部作品《约束之地》一样，《尤歌朵拉同盟》也在在PSP上登场了。游戏在保留GBA版各项游戏内容的基础上加入了众多新要素。在此我们为大家献上游戏的基本系统讲解，让你能够在游戏中驰骋沙场。同时还将讲解一下PSP版的新要素，如果你是玩过GBA版的老玩家，可千万要体验一下游戏的创新之处哦。

PlayStation Portable
尤歌朵拉同盟
ユグドラ・ユニオン
◆Sting◆S・RPG◆2008年1月24日◆日版◆1人
◆4980日元◆无对应周边◆全年龄
PSP

文 铭风

基本操作

按键	功能
○	决定
×	取消，光标停留在角色上按一下后再按住可查看部队或地形信息
□	选中角色后按此键开始发动攻击
△	查看全体作战单位的信息，左边是武器属性，右边是阵形
L	调出战场菜单
R	光标自动切换到己方角色

战场菜单

菜单	说明
全体マップ	查看本关的全体地图，右下选项分别为概览，地形，作战单位分布和阵形分布
ユニットリスト	查看全体作战单位，选中后可将光标直接移动到此单位上
カードリスト	当前获得的卡片列表
武器タイプ一覧	武器相性度查看。○是有效，△是效果差
地形一覧	查看所有角色的地形效果
オブジェクト一覧	建筑标记介绍
胜败条件	本关的过关或失败条件
チュートリアル	教程模式
中断セーブ	中断游戏并进行存档
ターン终了	本回合结束

战斗流程

作为一款S·RPG，本作的游戏进行方式和其他此类游戏一样，都是由既定的顺序一关关发展下去的。而本作的特殊之处就在于每关中的战斗系统，独特的卡片系统和同盟系统以及互动性极高的战斗都区别于其他同类作品，给你极大的新鲜感。战斗的主流程分为一下几点：

1.战斗编成

在每关战斗开始前你要选择出战角色和战斗中所使用的卡片。由于初期人物和卡片都比较少，你将不会太过烦恼。后期则需要根据敌人的武器种类和关卡的地形来选择适合的队伍进行出征。选择角色时按左是装备画面，你可以装备一件道具来强化该角色战斗时的能力。游戏中的道具大都是从敌人身上夺取或者是发生地图事件得来。每个道具除了增加能力外还有一个“持续关卡”的数值，装备时可从其后面的“N（数字）map”查看到。装备后过了一定数量的关卡此装备消失。一名角色只有身上的装备坏了才能换新装备。选角色时按右是使用消耗道具来增加该角色的士气（相当于HP值）。



2.选择卡片

在每回合开始，将率先由我方发动进攻，你要选择一张卡片来作为本回合的战术卡片使用。卡片将在流程中获得，且每种只有一张。上方的POW代表卡片攻击力，对战斗时我方的攻击有一定影响。下方的移动力表示了本回合所有单位所能移动的总格数。当然除了这两个数值外每张卡片还拥有一个特殊能力，在战斗时可利用能量来发动必杀，等介绍到战斗时再详细说明。



3.阵形编排

然后就是通过移动来组织自己队伍的阵形了。如标题所写，同盟是本游戏最重要的系统。游戏中每个角色都有自己所属的阵形，发动攻击时处于该角色范围内的战斗单位将和此角色一起组成同盟。男性角色同盟范围是“×”型，女性则是“+”型，覆盖范围都是2格。按□键发动攻击时你可以看到同盟范围和即将参加战斗的单位，最多可进行5场连续战斗。由于游戏中每回合我方只能发动一次进攻，所以一定要利用好每次攻击机会，让最多的人参与战斗。当然敌人也是有同盟存在的，而当一方的同盟数比较少时少的队伍将会进行循环战斗，比如2打1，1的那方将要连续战斗两场，同时多次出场士兵数将会减少……如何编排阵形，抓住弱点来以少打多，各个击破，将是游戏的最大乐趣所在。



4.进行战斗

发动攻击后就进入战斗画面了，进行战斗时会显示攻击顺序，根据所处同盟中的站位而决定。首先是主动攻击的一方进行突击，让对方丧失兵力。先制突击的一方比较有优势，同时还有可能打出会心一击“Critical Hit”，让敌人丧失大部分兵力或者是直接干掉敌方部队的领袖。突击完后是敌方进行反击的阶段，同样也能让你损失一部分兵力。不过像弓箭手之类远程攻击职业无法进行反击。然后就是双方的拉锯战阶段，进行互相砍杀。大多数情况下双方武器的相克情况和突击后的兵力就决定了战斗结果。相克情况可以看武器相克表，同时在战斗时下方也会显示，从高到低排列顺序为：

☆	○	—	△	×
优秀	较好	普通	稍差	劣

ATTACKER \ TARGET	剣	槍	斧	弓	杖	塊	鎌	書
剣	—	△	○	—	—	—	△	—
槍	○	—	△	—	—	—	△	—
斧	△	◎	—	—	—	—	△	—
弓	△	△	△	—	○	—	—	○
杖	○	◎	○	△	—	◎	—	△
塊	—	—	—	—	△	—	—	△
鎌	○	◎	○	—	—	—	—	—
書	—	—	—	△	○	○	—	—

△Help

不过我方还是可以利用技能槽来逆转战斗情况。大约进行到第2关合流后就会在拉锯战时出现能量条，此时可用十字键选择作战模式。往左持续按住是伺机模式（じっくりモード），升防降攻，能让技能槽的能量快速增长；而往右持续按住是勇战模式（いけいけモード），升攻降防，会消耗技能槽的能量。在前期发生剧情后，你还可以在技能槽全满时发动必杀技。必杀技的种类是由当前回合选择的卡片所决定的。



5.战斗结束

战斗中某一方的兵力减少到0时则战斗结束，不过失败的敌人并没有就此消失。游戏中的战斗单位并没有HP，取而代之的是士气这个概念。士气决定了作战时部队的攻击力和会心一击的出现率。战败的一方则会损失士气，减少到0的话便败退了。减少士气的量和战斗情况有关，战斗结束时胜利的一方的兵力越多，输的那方损失的士气就越多。所以当一个单位轮流作战时到后期是很不利的。

战斗结束后程序会根据你的战斗表现给予评价，包括部队生存数、能力差、地形防御和特别奖励四个方面。良好的评价可以让本回合卡片的攻击力上升。此外还要提一下的是敌人身上道具的获得。游戏中每个主将都会带有一件道具，而当你战胜他时他随身携带的装备也会掉落。掉落概率由角色的LUK数值决定，当角色的LUK高于主将的LUK的话，干掉他必定可以可以获得这个道具（一般用主角银狼）。





6.发生事件和关卡评价



除了战斗外，游戏中的地图上还有众多隐藏事件，触发后一般都可以获得新的道具。收集每个关卡中的所有道具让游戏的乐趣大大增加。道具的收集限于篇幅就不在这里多说了，希望每个玩家游戏时尽可能地探索每个建筑。除了物品事件外还有过关事件，比如第2关要你和骑士合流。需要将绿色骑士两边的敌人消灭掉后将我方两名角色放置在其旁边。

过关后程序会根据你使用的回合数给予评价，并据此给予本关的MVP以奖励。通常为1点，回合用得少则随机奖励2点能力值。游戏中的升级相当困难，这可以说是增加能力最好的方法了。

PSP版的新要素

本作的PSP版可不是把GBA的像素画面变成16：9放到PSP上这么简单，画面和全语音就不多说了，玩过老版本的玩家一上手就能体验到。重新制作的长片头和各种新增的游戏内容才是厂商最厚道地方。游戏中有众多新道具和卡片，同时还有新关卡和新的同伴。下面就为大家介绍一下。

新关卡	
BF14I	在第13关第2战斗部分时去访问集落后就能进入14I这个隐藏关卡。
BF49	通关后选择HARD模式，在48关干掉マリエッタ后就能进入最终的49关。

新同伴	
ミステール	在关卡14I中登场。
パメラ	2周目时在第24关时登场，然后控制人鱼MMニーチェ接近他即可。

通关特典

一周目通关后会在主菜单上出现EXTRA CONTENTS选项，在此能够查看各种收集品，如剧情、卡片、道具等，不过要在游戏中取得相应的物品。另外，重新游戏时可以选择Hard难度，同时可以在OPTION中选择バトルブースト（战斗速度），调成ON的话在战斗画面按R键即为高速化战斗。二周目通关后会在EXTRA CONTENTS里出现台词集，当然最后一个结局也要通过BF49才能看到。



文 tsukuyomi



PlayStation Portable

代码之魂 受继承的伊迪亚

Coded Soul 受け継がれしイデア

◆SCEJ◆RPG◆2008年2月7日◆日版◆1～2人

◆4980日元◆无对应周边◆全年龄

PSP

本作是一款奇幻类的冒险RPG，由《真女神转生》系列"之父冈田耕始率领的Gaia公司一手打造。和前作《怪物王国》一样，游戏依然扮演着一个不偏不倚的温和角色——系统，中等；画面，中等；剧情，中等；耐玩度，还是中等。其实以游戏发售前的宣传来看，成品的素质是绝对不能令人满意的。

系统篇

本作的怪物系统虽然是吸引玩家的第一要素，但掌握起来并不难。

怪物的收服

在战斗中打倒怪物后，靠近怪物按下R键，静等吸魂完毕后就可以把怪物收为同伴，每场战斗仅允许收服一只怪物。此外，当我方



UMD里容纳的怪物已经满员时，新收服的怪物会被直接送到战技研保管。而如果怪物的等级比主人公高，那么也会被直接送回战技研。和《真女神转生》系列"稍有不同的是，本作中我方上场的怪物也是计算在UMD的容量中的，即当UMD可以容纳3个怪物时，如果玩家让两名怪物上场，那么能储存在UMD中的怪物只能有一只。

战斗基本指令

键位	作用
滑杆	移动
↑、↓	切换武器（初期无法使用）
←、→	切换锁定的敌人
□	攻击
跑动中□	跑动攻击
△（长按）	蓄力攻击 （蓄力时间太短则无效）
○／×	使用剑技
L	进入羁绊反射的准备模式
L＋○／×	发动羁绊反射
R（长按）	防御／收服被击倒的怪物
滑杆＋R	翻滚，有一定无敌时间
R＋○／×	命令怪物向杰伊靠拢／散开
START	调出菜单



※关于△键的应用

△键发动的蓄力攻击会让怪物进入昏厥或倒地状态，可以借此给予敌方进一步的追打或缓和一下战斗节奏，但该键的作用并不仅限于此。由于本作中角色在攻击完毕后会有较为明显的硬直时间，容易让连击显得不够爽快，或者让自己露出较大破绽。如果在两次攻击后轻按△，就能取消此次攻击带来的硬直，进而继续追打或选择回避动作。

战技研

基地的战斗技术研究部，是最靠近制御室的房间。这里的艾丝特尔会给杰伊提供各种后期援助，具体包括：武器改造（ブレイドワークス）、怪物强化（ミューテーション）、队伍编成（ライブラリー）。

武器改造

让武器和怪物合体，以生产出新武器的系统。游戏最初获得的武器是ルールブレイカー，该武器可以和等级低于主角的怪物合体。本作中不存在多重复合系统，即不管材料武器是哪一种，只要以特定怪物与之合体，得到的武器都是固定的。不过，同种怪物合出的武器尽管在外形、属性等性能上完全相同，受到自身技能解放程度的影响，攻击力和可继承的技能数会有所差别。当游戏流程进行到中期时，玩家可获得第二把ルールブレイカー，可将其合成另外一种武器备用。

武器种类

武器包含剑、枪、锤三种。

剑的攻击距离最短，优势在于速度快，可以三连击，打击面积中等，面向初级者的武器；枪的攻击距离较长，速度快，可以三连击，蓄力攻击的威力也比较大，缺点在于打击面积狭窄，在使用不熟练的情况下很容易打空，给自己留下被反击的隐患；锤单发威力大，一般只可两连击，蓄力攻击的判定范围很大，但速度很慢，是较上级者向的武器。从性能来看，三种武器都有各自的适用范围，不过到了游戏后期，玩家适应了长枪的使用方式后，合成出威力较高的长枪是比较推荐的选择。

武器属性

武器的属性分为火、冰、雷、风、光、暗六种，怪物被击中弱点属性后，受到的伤害会大大增加。



怪物强化



怪物的等级和种类完全挂钩，即不存在升级的概念。要强化某种怪物，只能依靠迷宫里获得的"细胞"（Cell）。细胞分为两种，第一种Parameter Cell直接强化怪物自身；第二种Support Cell则是给怪物的技能追加各种特效。

技能的解放

玩家收服的怪物初期通常只有1～2个技能，依靠Karma Item可让怪物学会新技能。在战技研使用“アイテム赠与”的指令把特定的Karma Item赠送给怪物，达到一定数量后怪物的隐藏技能就可以觉醒了。当某个怪物所有技能都解放后，查看资料时其名字前就会多出一个皇冠。某些技能的重要性甚至凌驾于怪物本身能力，如在对付火焰属性的BOSS时，宁可让一个攻击水平一般，但可以使用耐火炎技能的怪物上场作战。

技能的种类

技能分为攻击系和回复系两种。攻击系技能和武器一样，也分为六种火、冰、雷、风、光、暗属性。回复系技能除了给我方队员加血外，也可解除各种异常状态。

迷宫

本作中的迷宫都是随机生成的，每次返回基地再进入时地形都会发生变化。在迷宫里按下□可查看当前区域的详细地图，在详细地图的界面下再次按下R键可以查看整个迷宫的区域布局，各区域之间以箭头或传送门标志桥接，认准箭头的传递方向最后到达有“BOSS”字样的房间便是最终目标。

返回基地

杰伊在迷宫里的活动时间不能超过6分钟，但是中后期的一些大迷宫仅仅6分钟是无法通过的。迷宫中有特殊的传送装置，可以通过其返回基地，然后再次潜入伊迪亚，这样时间又会恢复成6分钟的最大值。利用这项功能不仅可以让时间宽裕，也可以反复多次刷，以求路线简单的迷宫。

羁绊反射

战斗画面下，当最下方的羁绊槽积蓄满后就能发动杰伊和怪物的连携攻击“羁绊反射”。羁绊反射的威力并不高，但使用时怪物和角色都处于无敌状态。要注意羁绊反射的攻击频率和角色跟怪物的距离有关，距离越近，反射的次数也就越多，这样对反射路线上敌人的攻击次数也就越多。



简易流程一览

序章 胎动

1. 剧情对话。
2. 向右上方走进异界之门制御室。
3. 跟莉莎对话，完毕后走进地图上方的两扇门，进入异界之门传送间。
4. 和梅对话。
5. 和盖尔对话。
6. 由弗里曼办公室返回异界之门制御室。
7. 进入传送间，调查异界之门。

第一章 追迹

1. 进入异界。
2. 走出遗迹，剧情战斗。
3. 攻略迷宫
4. 通过传送门返回基地。
5. 到弗里曼的房间发生剧情。
6. 到战技研领取武器和U.M.D装置
7. 再次进入遗迹。
8. 和盖尔对话后攻略迷宫。
9. 从一个老人处获取《基兹报告》。
10. BOSS战。
11. 回到基地，在制御室和莉莎对话。
12. 到战技研把《基兹报告》交给艾丝特尔。
13. 回到自己房间，和弗里曼发生剧情对话。
14. 固定剧情。



第二章 漂流

1. 到战技研和艾丝特尔对话。
2. 去制御室找莉莎。
3. 由传送之间进入迷宫“叹息的钟乳洞”。
4. 和盖尔对话后攻略迷宫，途中可见到尤金。
6. 在D04时返回一次地面。
7. 和莉莎对话，之后去战技研。
8. 返回制御室，和莉莎对话。
9. 攻略迷宫。
10. BOSS战后发生固定剧情。
12. 返回基地，和莉莎对话后出制御室。
13. 回到自己房间。

第三章 疑念

1. 在传送间和莉莎对话。
2. 进入迷宫“埋葬都市”。
3. 和盖尔对话后攻略迷宫。
4. 在B05时返回一次基地，和莉莎交谈，获得“トランスミッタ”。
5. 攻略迷宫。
6. BOSS战后发生固定剧情。
7. 返回基地，发生固定剧情后回卧室。

第四章 焦躁

1. 到传送室，发生剧情。
2. 前往“冰结的摩天楼”。
3. 打倒一只羊后与盖尔对话。
4. 攻略迷宫。在H05固定剧情，回到基地。
6. 剧情完毕后回自己卧室。
7. 再次返回“冰结の摩天楼”。
8. 攻略迷宫，击倒BOSS后发生剧情。
9. 返回基地，和莉莎发生剧情对话。
10. 返回卧室。

第五章 流转

1. 进入传送间。
2. 发生剧情后进入“奈落的寺院”。
3. 和盖尔发生剧情对话。
4. 攻略迷宫。
5. 打败BOSS后进入传送门，发生剧情。

终章 别离

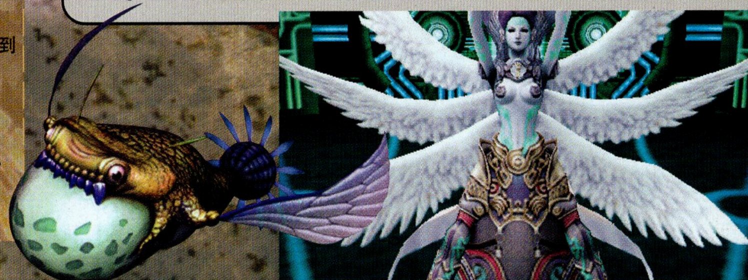
1. 从卧室前往制御室。
2. 遇到弗里曼，发生剧情。
3. 进入“黑色墓标”，攻略此迷宫。
4. BOSS战后迎来大结局。

特殊怪物以及让其加入的方法

怪物名	加入方法
迷子の龙	在“腐海の遗迹”经由A04、D04、G02三次相遇后可让其加入。
守り人	在“叹きの钟乳洞”H06将其打败。
苏りし兽たち	在“埋葬都市”E03遭遇，之后在H02和F03分别打败它们，然后用道具解救。
光と暗と	在“冰结の摩天楼”B03遭遇，打败它们。
龙神	在“奈落の寺院”J07遇到，打败它。
冰の女王	在“黑き墓标”F05遇到，交谈。
神威	在“黑き墓标”C01区域，打败它。

隐藏BOSS

最终迷宫“黑き墓标”的A05区域隐藏着本作的最强BOSS真理エヴァンジェル。要想挑战它，需要做的准备有：主角等级不低于75；全种类回复道具购满；拥有两只能力全部觉醒的特殊怪物，其中至少有一只可以回复HP；在到达A05前所有战斗全部逃跑，以节省道具；制造一把高威力的长枪。之后熟悉BOSS的几种攻击模式，抓住它的攻击空档期给予连续打击即可。需要注意的是BOSS的攻击力非常高，时刻保持角色和怪物拥有较高的HP是必须的。



STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

经历过SFC时代的玩家应该对《星之海洋》这部作品有所耳闻，不过由于当时游戏的容量以及特殊芯片等问题使得接触到它的玩家比较少，这次tri-Ace将其完全重制无疑是造福了老玩家又让更多的人知道了这个系列。本次的攻略与之前《掌机王SP》上的稍有区别，除了详细的系统介绍外，内文重点放在了P.A事件的研究上，希望您能通过这篇攻略发掘出更多深层次的内容。

文 羽纹

PlayStation Portable

星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆日版◆1人

◆4800日元◆无对应周边◆12岁以上

PSP

穿越300年的星辰之旅!

第一章 系统介绍

PART ① 城镇设施说明

操作说明

游戏中的城镇由商店、技能工会、宿屋、港口、斗技场和宫殿这几个设施构成，玩家可以在这里为角色进行装备更换、体力回复、技能强化等工作。由于在城镇中不会遇敌，因此可以安心地在此自由行动。

按键	说明
十字键／滑杆	控制角色在大地图上行走、光标的移动
○	通常状态下为确定键，战斗中为攻击键
×	取消键，战斗中按下可切换想控制的角色
△	打开菜单
□	战斗中更换目标、触发PA事件
L、R键	游戏视点的旋转
START	放大、缩小和关闭地图显示

商店（ショップ）

按照类型分为武器屋、道具屋、食料店这三种，玩家可以在此买卖各种游戏道具。

技能工会（スキルギルド）

为角色习得各种技能的场所，无法在此卖道具。

宿屋

角色在这里休息后能获得全回复效果，休息一次所需费用为（人数×30）z。

港口

随着故事的进行，世界各地的港口会开放运行，之后玩家就能乘坐海船方便地来回于各城镇之间。

斗技场

タトローイ町的专有设施，玩家可派遣一名同伴在此进行决斗，胜利后可获得报酬。

宫殿

各国国王居住的场所，通常需要得到许可证后才能随意出入。

PART ② 角色状态画面说明

用来表示角色强弱程度的各种基础能力数据会在等级提升的时候得到一定量的增加。而战斗资料则是将角色基础能力与装备品能力相加后得到的数据。新角色在加入的时候可以通过他的能力特征来把握下大致的培养方向。

基本能力



项目	说明
HP	角色的体力，下降为0的时候进入“战斗不能”状态
MP	角色的魔法值，使用必杀技和纹章术的时候都会消耗。
LV	角色的等级。
EXP	角色的经验值总和。
NEXT	距离下次升级所需要的经验值。
STR	角色自身的筋力，关系到ATK的数值。
CON	角色自身的体力，关系到DEF的数值。
DEX	角色自身的器用，关系到HIT的数值。
AGL	角色自身的敏捷，关系到AVD的数值。
INT	角色自身的知力，关系到MAG的数值。
LUC	角色自身的运气，数值越高越容易从敌人那里获得掉落道具。
STM	角色自身的耐力，影响到战斗结束时角色HP和MP回复量多少。
GUTS	角色自身的胆量，数值越高在战斗中对敌人造成的伤害越高，同时各种有利效果的出现也更容易。

战斗资料

项目	说明
ATK	角色的综合攻击力，影响到通常攻击和必杀技的威力。
DEF	角色的综合防御力，数值越高受到纹章术以外的攻击时伤害越小。
HIT	角色的综合命中率。
AVD	角色的综合回避率，数值越高越容易回避敌人的攻击。
MAG	角色的综合魔力，数值越高纹章术的威力越大。

PART ③ 必杀技和纹章术

必杀技是擅长近身战斗的角色所使用的威力高于通常攻击的特殊招式，而纹章术则可理解为其他游戏中的魔法，有攻击纹章术与辅助纹章术之分。使用必杀技和纹章术的时候都会消耗角色的MP，不过两者最大的区别在于前者为即时发动，而后者则需要一定的咏唱时间。除此之外，必杀技和纹章术还设定有熟练度的概念，只要角色在战斗中使用了它们，那么相应的熟练度值就会上升1点，熟练度的具体影响要点请参考下表。

必杀技的成长

- 随着熟练度的不断积累，熟练度等级就会上涨，这项数据在游戏画面中无法确认。
- 熟练度上涨的各必杀技在威力和HIT数方面都会增加，角色的攻击动作也会稍微发生改变。
- 每种必杀技的熟练度上限各不相同。

纹章术的成长

- 熟练度每上升1点，纹章术的威力和回复量都会微量上升。
- 威力和回复量的增加数据随纹章术的不同而有所差异。
- 熟练度达到100以上后可以缩短纹章术的咏唱时间，熟练度999与初期相比咏唱消耗时间减少约30%。

奥义习得相关

在使用各种必杀技和纹章术的时候一定几率学到更为强力的奥义。但是在这之前，必须在事件或宝箱中取得各种奥义书。奥义的修得几率分为低、中、高三个阶段，而奥义等级的提升会令修得几率大幅度上升。

奥义等级与修得概率对应表

奥义等级	修得概率（高）	修得概率（中）	修得概率（低）
1	1/3200	1/6400	1/12800
2	1/1600	1/3200	1/6400
3	1/800	1/1600	1/3200
4	1/400	1/800	1/1600
5	1/200	1/400	1/800
6	1/100	1/200	1/400
7	1/50	1/100	1/200
8	1/40	1/80	1/150
9	1/30	1/50	1/100
10	1/20	1/30	1/50



各奥义书取得地点

奥义书	取得方法	可学习角色
皇龙奥义	在シルヴァラント城触发アシュレイ的P.A事件后取得	ラティ、アシュレイ
七星奥义	通过斗技场C等级的挑战	ラティ、シウス、マーヴェル、アシュレイ、ウェルチ
里樱花奥义	旧异种族遗迹最底层	イリア
四圣兽奥义	同ヴァン王国纹章一起入手	ラティ、イリア、シウス、アシュレイ
武神奥义	フィア加入时自带	フィア
ネコ奥义	ムーア城宝物殿内	ペリシー
八卦奥义	ムーア城宝物殿内	イリア、ティニーク

PART ④ 战斗基础知识

在短时间内对敌人造成连续伤害就能令其晕厥，此时就会让敌人陷入无法行动的有利状态，比较推荐用来制造晕厥的攻击方式包括○键的三连击或各种必杀技。需要注意的是，当我方角色遭到敌人猛攻时也会出现此不利状态。

伤害相关资料

角色的攻击分为物理攻击（通常攻击和必杀技）与魔法攻击（纹章术）两类。在通常情况下，攻击方的HIT和防御方的AVD数值相同时，此时的命中率为50%。但是在一些特殊情况下，攻击也会变成100%命中的状态。

攻击100%命中情况

- 从防御方的背后进行攻击。
- 防御方受到必杀技等攻击的影响后形成的浮空状态。
- 敌人陷入麻痹、晕厥状态。
- 防御方还在攻击中、或者处于魔法咏唱状态。
- 攻击方发动技能“フェイント”。

增加物理攻击效果的方法

方法	效果
提升角色等级或更换强力装备令ATK值上升	大
使用辅助魔法或道具降低目标DEF值	大
GUTS、CRT值上升后引发会心一击（威力为通常情况下的1.5倍）	大

方法	效果
提升必杀技的熟练度	中
提升技能“急所狙い”的等级	中
提升技能“练气”的等级	小

增加魔法攻击效果的方法

方法	效果
提升角色等级或更换强力装备令MAG值上升	大
提升纹章术的熟练度	中
提升技能“トランス”的等级	中

魔法攻击拥有能无视敌人DEF并强制命中的特性，基本伤害值与角色的MAG和使用纹章术的熟练度有很大的关系。当目标的GUTS数值较高的情况下，有一定几率令魔法攻击的伤害减半。

属性的效果

游戏中的部分武器和必杀技附带有属性，属性有地、水、火、风、光、暗这6种。使用这些属性攻击的时候会根据防御方的不同属性耐性而出现伤害加倍或减半等效果。另外还要说明的是，遇到武器和必杀技都带有属性的场合，以必杀技的属性为优先。

属性耐性说明		
弱点……伤害变为2倍	半减……伤害变为1/2 无效……伤害变为0	吸收……将伤害的转化为HP进行回复

异常状态

角色的异常状态有麻痹、毒、石化等5种，解除各种异常状态的方法各不相同。对于敌人使用的这类对我方不利的攻击方式，可尽量多利用对应的令异常状态攻击无效化的装饰品来完全防御。

状态名称	效果	持续时间	主要回复方法
麻痹	角色无法采取行动	直到使用道具或魔法解除，又或进入战斗不能状态	キュアコンディション（魔法）、キュアパラライズ（道具）、特效药（道具）
毒	战斗中每4秒体力扣除约3%	直到使用道具或魔法解除为止，又或进入战斗不能状态	アンチドート（魔法）、キュアコンディション（魔法）、キュアポイズン（道具）
石化	角色无法采取行动	直到使用道具或魔法解除为止	キュアコンディション（魔法）、キュアストーン（道具）、特效药（道具）
沉默	无法使用纹章术	战斗结束后	キュアコンディション（魔法）
混乱	敌我不分进行攻击	10秒钟	キュアコンディション（魔法）、受到伤害后

战斗不能状态的回避

角色在战斗中受到敌人将体力降为0的攻击时，系统有低几率让体力残存1。几率由角色的GUTS值和等级而决定，具体计算公式如下：

战斗不能状态回避几率	（GUTS ÷ 角色等级 × 2+20）%

从上面公式中我们可以看出即死回避的最小几率为20%，在挑战强力BOSS的时候推荐将提升GUTS的防具穿上，这样可以最大限度地保全角色在战场上的生存率。

P.A系统说明

P.A，全称“Private Action”，意为“独立行动”。P.A系统是指我方同伴能够在城镇里自由行动的系统。当队伍处于城镇入口的时候，屏幕右上角会有触发P.A系统的提示，实行P.A后同伴们就会各自前往城镇的不同地点开始活动，玩家可以控制主角寻找到他们并与之展开对话，此时可能会有不同的事件发生。某些P.A会成为另一个P.A的触发条件，这种情况一般称之为“连锁P.A”。

P.A事件会影响到同伴与主角之间的感情度，所谓感情度就是用来表示角色之间感情深浅的数值。感情度高的同伴同时在场上战斗，如果有一方不慎倒下，那么另一方会进入ATK两倍的愤怒状态。除此之外，感情度还关系到游戏最终每位角色的结局，这部分内容请参看流程攻略部分。



第二章 技能详细说明

技能与角色自身的战斗力和道具创造能力有关，游戏中的技能分为知识、感觉、技术和战斗四种类型，均可在城镇中的技能工会里购买，每种类型又有三个等级，随着游戏流程的不断深入，玩家才能买到高等级的技能。购入技能后需要投入大量的 SP（角色提升等级时增加）来学习，每个技能有 10 个等级，后期技能等级提升需要的 SP 量会成倍增加。

知识技能

LV	技能名	说明	购买城镇
1	矿物学	INT 按技能 LV × 3 的数值上升	ホット、ポートミス町
	药草学	ブルー＆ブラックベリィ的回复量按技能 LV × 3% 的比例上升	——
	レシピ	吃喜好的食物时效果发生变化	——
2	オタマジャクシ	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升	オタニム、トロップ町
	道具知识	买卖道具时，价格按技能 LV × 3% 的比例下降／上升	——
	生物学	HP 按技能 LV 平方 × 10 的数值上升	——
3	精神学	MP 按技能 LV × 5 的数值上升	イオニス町、ヴァン王国
	妖精论	INT 按技能 LV × 2 的数值上升	——
	ピエティ	任意一种能力按技能 LV × 1 的数值上升	——

感觉技能

LV	技能名	说明	购买城镇
1	美的感觉	学习アート和细工的必要技能	ホット
	忍耐	CON 按技能 LV × 2 的数值上升	——
	目利き	食物的 HP、MP 回复量按技能 LV × 1% 的比例上升	——
	度胸	学习ピックポケット的必要技能	——
2	根性	各种技能习得／升级所需 SP 减少	ポートミス町、オタニム、トロップ町
	危险感知	STM 按技能 LV × 3 的数值上升	——
	游び心	技能等级上升时获得金钱	——
	ポーカーフェイス	GUTS 按技能 LV × 3 的数值上升	——
3	努力	角色升级所需经验值减少	エクダート町、イオニス町、ヴァン王国
	电波	技能等级上升时随机获得道具	——
	机能美	STR・INT・AGL・DEX 按技能 LV × 6 的数值上升	——

技术技能

LV	技能名	说明	购买城镇
1	デッサン	学习アート的必要技能	ホット、ポートミス町、オタニム
	包丁	STR 按技能 LV × 10 的数值上升	——
	口笛	学习ファミリア的必要技能	——
	コピー	复制的必要技能	——
2	クラフト	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升	タトローイ町、トロップ町
	文笔	DEX 按技能 LV × 1 的数值上升	——
	调教	学习ファミリア的必要技能	——
	机械知识	学习マシーナリー的必要技能	——
3	演奏	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升	エクダート町、イオニス町、ヴァン王国
	キャスト	DEX 按技能 LV × 2 的数值上升	——
	科学技术	STR 按技能 LV × 10 的数值上升	——
	机械操作	学习マシーナリー的必要技能	——

技术技能

LV	技能名	说明	购买城镇
1	练气	一定概率攻击力上升为平时的 1.25 倍	ホット、ポートミス町、オタニム
	急所狙い	一定概率发动无视敌人防御力的攻击	——
	气功	一定概率防御力上升	——
	トランス	一定概率魔力上升	——
2	はやて	随技能等级上升角色移动速度增加，并且在攻击时一定概率直接瞬移到目标面前	タトローイ町、トロップ町、イオニス町
	受け流し	一定概率回避攻击	——
	身体感觉	晕厥时间缩短	——
3	リキャスト	连续使用纹章术的间隔时间缩短	——
	フェイント	一定概率攻击 100% 命中	ヴァン王国
	カウンター	防御时一定概率可以按键反击	——
	早口	纹章术的咏唱时间缩短	——
	集中	咏唱纹章术时若受到攻击，咏唱状态也有一定几率不被打断	——
	めくり	攻击时一定概率瞬移到敌人背后	七星洞窟的宝箱

角色天赋介绍

游戏中的每个角色都拥有自己独特的天赋，天赋的作用是在角色使用特技的时候提升成功率，各天赋所影响的特技资料如下。

天赋说明

天赋名称	相关影响特技
オリジナリティ	カスタマイズ、细工
味觉	调理
器用な指先	细工、マシーナリー、ピックポケット
デザインセンス	マシーナリー、アート
文才	执笔
リズム感	音乐（演奏）
音感	音乐（作曲）
动物好き	ファミリア
野生の勘	スカウト
マナの祝福	炼金

游戏中的各角色除了系统设定的天赋外，还可以利用"天赋开花系统"引出角色潜在的天赋。具体方法就是不断地使用各种特技，然后就有一定几率引发成功。不过需要提醒的是，"マナの祝福"这个天赋是无论如何也实现不了开花的。

人物天赋开花资料

人物名称	オリジナリティ	味觉	器用な指先	デザインセンス	文才	リズム感	音感	动物好き	野生の勘	マナの祝福
ラティ	——	27.3%	15.6%	7.8%	7.8%	11.7%	——	15.6%	7.8%	——
ミリー	3.9%	——	3.9%	0.8%	15.6%	19.5%	——	——	11.7%	——
ロニキス	3.9%	——	3.9%	19.5%	23.4%	7.8%	3.9%	——	——	——
イリア	——	39.1%	46.9%	43.0%	54.7%	19.5%	19.5%	11.7%	——	——
シウス	11.7%	27.3%	——	7.8%	3.9%	3.9%	11.7%	23.4%	23.4%	——
アシュレイ	39.1%	7.8%	——	——	——	0.8%	0.8%	0.8%	31.3%	——
フィア	39.1%	35.2%	23.4%	3.9%	2.0%	15.6%	15.6%	0.8%	2.0%	——
ヨシュア	——	0.4%	7.8%	7.8%	27.3%	19.5%	31.3%	——	7.8%	——
マーヴェル	3.9%	19.5%	35.2%	23.4%	23.4%	15.6%	19.5%	7.8%	7.8%	——
ペリシー	11.7%	23.4%	19.5%	3.9%	3.9%	——	——	39.1%	50.8%	——
ティニーク	3.9%	——	2.0%	3.9%	3.9%	3.9%	3.9%	——	15.6%	——
ウェルチ	50.8%	7.8%	39.1%	27.3%	19.5%	3.9%	7.8%	15.6%	19.5%	——
エリス	——	0.4%	7.8%	7.8%	27.3%	19.5%	31.3%	——	7.8%	——

各种特技解说

利用绘画和雕塑来制作各式道具 アート

必要技能 デッサン、美的感觉
必须天赋 デザインセンス
开花天赋 デザインセンス

消耗道具 マジックカンバス or マジカルクレイ
支援道具 グラフィックツール

制作过程中所需消耗的道具マジックカンバス和マジカルクレイ最早可在ポートミス町里买到。另外，通过绘画获得的经验值和金钱翻倍的道具"エクステンドカード"和"フォルアップカード"也独具魅力。

アート成功率计算公式	（特技等级 × 8）+10

※在持有支援道具"グラフィックツール"的情况下，成功率上升 20%。

消耗マジックカンバス

道具名称	效果说明
エクステンドカード	战斗后获得的经验值变为 2 倍
ディスカバリーカード	敌人掉落物品的几率上升
ビクトリアルカード	GUTS 能力值上升
ファウンテインカード	使用后能随机取得道具
フェアリーズカード	我方全员 HP 回复 50%
フォルアップカード	战斗后获得的金钱变为 2 倍
モータリアルカード	战斗中角色发动会心一击的几率上升
リヴァイヴァルカード	角色自动从战斗不能状态中回复
绘画：叫び	获得与纹章术“デモンズゲート”相同的效果
绘画：星月夜	获得与纹章术“シャドウフレア”相同的效果
绘画：春	我方全员 HP 全回复
绘画：ソクラテスの死	牺牲自己换来其他同伴全回复
らくがき	行动失败品

消耗マジカルクレイ

道具名称	效果说明
韦驮天	战斗中逃跑
御神体	瞬间消灭所有杂兵
サイレンスカード	使敌单体陷入沉默状态
玉手箱	随机得到 3 个道具
ダミードール	角色回避能力上升
知惠の镜	我方全员 INT 上升

道具名称	效果说明
天使の像	我方全员 HP 回复 30%
びっくり箱	出现敌人或得到道具
ヘキサグラムカード	使敌全体陷入沉默状态
女神の像	我方全员 MP 回复 30%
妖精の像	瞬间消灭杂兵
变なかたまり	行动失败品

使用各种矿石来强化自己的武器 カスタマイズ

必要技能　クラフト、キャスト、机能美
必须天赋　オリジナリティ
开花天赋　——

消耗道具　武器／矿石
支援道具　マジカルラスプ

该技能是将武器同宝石或矿石相组合锻造出新的武器，锻造结果根据原材料武器和矿石质量的不同而产生变化，注意每位角色只会造出适合自己的武器。下面列出每位角色所能打造的武器中比较强力的部分。

カスタマイズ成功率计算公式　**特技等级 +60**

※在持有支援道具“マジカルラスプ”的情况下，成功率上升 20%。
※角色带有“オリジナリティ”天赋时，成功率上升 5%。

ラティ&アシュレイ

原武器	矿石素材	完成品
ロングソード +2	ダマスクス	ダマスクスソード（ATK560、HIT40）
强力片手剑	ルーンメタル	ストラングソード（ATK750、HIT60、CRT50／水／目标防御力下降 30%）
ムーンファルクス	ミスリル	ミスリルソード（ATK900、HIT90、CRT50）
ミスリルソード	スタールビー	メテオクラッシュ（ATK950、HIT100、CRT50／火／目标防御力下降）
豪华な剑	ダマスクス or レインボーダイヤ	デュエルソード（ATK1200、HIT180、CRT80）
マーヴェルソード	贤者の石	ソウルイーター（ATK950、HIT80）
フォースソード	贤者の石	シルヴァンス（ATK1600、HIT200、CRT70／光・风・暗）

シウス

原武器	矿石素材	完成品
豪华な剑	ミスリル	ドゥームブレイド（ATK1400、HIT120、GUTS110、CRT40／暗）
フォースソード	ムーナイト	メテオストライク（ATK1800、HIT200、GUTS120、CRT60／光）

ミリー&エリス&ヨシュア

原武器	矿石素材	完成品
タングツイスター	ムーナイト	ホーリィロッド（ATK350、HIT80、MAG250、CRT25／光／战斗中自身 HP 徐徐回复）
フェザータスク	贤者の石	ドラゴンタスク（ATK1000、HIT160、MAG350、CRT50）

イリア&ペリシー

原武器	矿石素材	完成品
中级拳套	シルバー	シルバーナックル（ATK600、HIT210、AVD80、CRT50）
ブレイズファング	ミーティアライト	ねこファング（ATK750、HIT180、AVD110、GUTS10、CRT40）
ペインセスタス	ムーナイト	ドラゴンクロウ（ATK900、HIT450、AVD140、CRT40）

ロニキス

原武器	矿石素材	完成品
アルヴァレスト	ミスリル	シルヴァンボウ（ATK600）
シルヴァンボウ	贤者の石	フレアスプレッド（ATK800、HIT200／火）

マーヴェル

原武器	矿石素材	完成品
ウォーターオーブ	レインボーダイヤ	ルーンオーブ（ATK800）
ウォーターオーブ	ミーティアライト	フレイムオーブ（ATK1000／火）
フレイムオーブ	贤者の石	ダークネスオーブ（ATK1200、HIT200、GUTS90、STM50、CRT60／暗）

ティニーク

原武器	矿石素材	完成品
ワールウインド	ダマスクス	スピニングスピア（ATK800、HIT90、AVD40、CRT140）
フレイムランサー	オリハルコン	セントハルバード（ATK900）
ドラゴンランス	ミーティアライト	メックハルバード（ATK1200、HIT160、AVD110、CRT70）

ウェルチ

原武器	矿石素材	完成品
指し棒	アイアン	指し棒ダメよ（ATK700）
指し棒そこはダメ	ムーナイト	指し棒ん？（ATK1600、HIT200、GUTS80、LUK80、CTR80）

フィア

原武器	矿石素材	完成品
バゼラード	ルビー	ブラッディソード（ATK400／攻击时附带吸血效果）
豪华な剑	ミスリル	アイスコフィン（ATK650、HIT80、AVD40、CRT200／水）
アイスコフィン	贤者の石	デスブリンガー（ATK700）

利用矿石来生产各种武具 细工

必要技能　矿物学、クラフト、美的感觉
必须天赋　オリジナリティ、器用な指先
开花天赋　オリジナリティ、器用な指先

消耗道具　各种矿石
支援道具　はんだごて

直接通过消耗各种宝石或矿石来生产出武具，游戏中的大部分宝石类原材料都可以在タトローイ町里购买。另外，持有支援道具“はんだごて”的情况下可提升细工成功率。

细工成功率计算公式　**（特技等级 × 10）÷难易度 1～4**

※没有同时拥有“オリジナリティ”和“器用な指先”两项天赋的时候细工无法成功。
※在持有支援道具“はんだごて”的情况下，成功率上升 20%。
※细工的成功率上限为 75%，超过该数值乃按 75% 计算。

常用矿石作成资料一览

矿石 & 宝石名称	获得饰品	难易度	效果说明
アイアン	ポイズンチェック	1	防止角色进入毒状态。
	パラライチェック	2	防止角色进入麻痹状态。
	ストーンチェック	3	防止角色进入石化状态。
	漆黑のピアス	4	受到纹章术攻击时，伤害的 1/10 自动转换为 MP 回复。
シルバー	シルバーリング	2	DEF+2、STM+10、LUC+10，光／暗伤害减半。
	シルバーアンク	3	DEF+1、GUTS+1，光属性吸收、暗属性无效。
ゴールド	ゴールドクロス	4	HIT+50，火伤害减半。
	シュトウルムリング	4	HIT+15、AVD+15、LUC+5。
スタールビー	ネックレス	2	AVD+20。
	プロテクションリング	4	所受伤害转为 HP 回复，有损坏的可能。
ルビー	シールドピアス	1	任何伤害减少 20%。
サファイア	フィートシンボル	2	角色 ATK 上升 10%、HIT 上升 30%。
クリスタル	ホーリィリング	2	10% 的几率令对方的纹章术无效。
	プリズムリング	2	5% 的几率令对方的近身攻击无效。
	プリンセスリング	4	角色 MP 上限上升 20%，MAG+2。
グリーンベリル	エメラルドリング	4	MP 消耗量变为正常情况下的 2/3，STM+10。
	フェアリィリング	4	MP 消耗量变为正常情况下的 1/2。
レインボーダイヤ	ヒールリング	3	战斗中角色 HP 自动回复。
	レフトクロス	4	HP+1000、HIT+40、MAG+20、STM+20、CRT+10，地／火／光伤害减半，水／风／暗伤害变为两倍。
	アトラスリング	4	角色攻击力变为两倍，受到属性攻击时伤害变为两倍。
贤者の石	インフィニティリング	2	角色行走即可获得经验值，不过对属性攻击的耐性降低。
	マインドリング	3	战斗中角色的 MP 自动回复。
	破魔の指轮	4	在地图上行走的时候遇敌率下降。
	ワイズリング	4	角色 HP、MP 上限提升 20%，70% 几率令各种异常状态术无效化。
ダイヤモンド	ファーストピアス	2	防止敌人从背后偷袭，LUC+20，暗属性伤害减半。
	リバースドール	3	战斗不能状态下自动复活一次，GUTS+20，全属性伤害减半。
ムーナイト	サンダーリング	4	雷属性的纹章术威力上升 30%。
	バトレイヤーリング	1	角色 DEF 上升 30%，受到地／火／风／暗属性攻击时伤害倍加。
	ムーンライト	4	角色 HP、MP 上限提升 20%。

用笔纸记下自己掌握的技能资料供同伴学习 执笔

必要技能	文笔	消耗道具	万年笔
必须天赋	文才	支援道具	エディター、ベレー帽
开花天赋	文才		

创造阅读之后就能提升技能等级的书籍，在游戏初期金钱以及获得SP较少的情况下使用执笔不失为一种好方法。这里需要说明的是，使用执笔写出来的技能书最多能到LV5。

细工成功率计算公式　（特技等级×8）÷难易度1～4

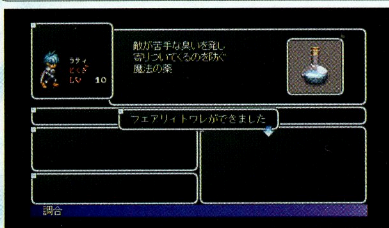
※在持有支援道具“エディター”的情况下，成功率上升10%。
※装备有头部防具“ベレー帽”的情况下，成功率上升10%。

技能书资料一览

技能名称	完成品	难易度
演奏	バイエル	3
オタマジャクシ	药典	2
カウンター	逆袭の书	3
科学技术	ヘルメスの理论	4
机械操作	操作マニュアル	3
机械知识	工学论	4
キャスト	阿Q牛の呼吸	4
クラフト	金细工・银细工	1
矿物学	大地の秘密	1
コピー	お茶くみの合间に	3
精神学	こころの障壁	1
生物学	大自然の生命	2
调教	森の仲间たち	2
デッサン	ポーズ全集	3
道具知识	ポケッドミニ图鉴	1
包丁	料理はこころ	3
目利き	食材选び	4
药草学	野草のすべて	2
妖精论	神秘の生き物	4
レシピ	きょうの一品	2
练气	练气の书	4

将两种药调和成药类道具 调和

必要技能	生物学、药草学、精神学	消耗道具	各种药草
必须天赋	——	支援道具	减菌てぶくろ
开花天赋	——		



调和时两种药类的选择顺序对最终调和完成品不会产生任何影响，每两种药草能调和出4种道具。调和成功率方面受特技等级影响很大，另外，即使拥有支援道具，调和成功率最高也只有65%。

细工成功率计算公式

特技等级	成功率	特技等级	成功率	特技等级	成功率
LV1	16%	LV5	27.5%	LV8	37.5%
LV2	18%	LV6	32.5%	LV9	42.5%
LV3	22.5%	LV7	35%	LV10	45%
LV4	25%				

※在持有支援道具“减菌てぶくろ”的情况下，成功率上升20%。

将铁炼为高级的宝石、矿石 炼金

必要技能	科学技术、矿物学、妖精论	消耗道具	アイアン
必须天赋	マナの祝福	支援道具	三角フラスコ
开花天赋			

用道具铁（アイアン）炼出高级的宝石、矿石，随着技能等级的上升，能够炼出的宝石、矿石种类也会变多。不过要使用这项特技必要拥有天赋“マナの祝福”。

炼金成功率计算公式　（特技等级×16）÷难易度1～8

※在持有支援道具“三角フラスコ”的情况下，成功率上升20%。

作成矿石一览

必要特技等级	生成矿石	难易度
1	シルバー	1
	ゴールド	2
2	サファイア	2
	ルビー	2
3	グリーンベリル	3
	クリスタル	3
4	ダイヤモンド	4
5	スタールビー	4
6	ダマスクス	5
	ルーンメタル※	5
7	オリハルコン	6
	レインボーダイヤ※	6
8	ムーナイト※	8
	贤者の石※	8
	ミーティアライト※	8
	ミスリル※	8

注：制作带※号的矿石时还需使用“レザードフラスコ”这项道具。

从周围的环境中发掘素材 サバイバル

必要技能	药草学、忍耐	消耗道具	——
必须天赋	——	支援道具	サバイバルキット
开花天赋	——		

在地图上探索并找到有用的道具，比如食材、药草、矿石、宝石等等，每次消耗MP4点，根据地形的不同出现的道具也有所变化。

サバイバル成功率计算公式　（特技等级×5+40）÷难易度1～5

※在持有支援道具“サバイバルキット”的情况下，成功率上升20%。

各地形取得道具资料

发现道具	地形种类（难易度）									
	森林(1)	海川(2)	洞窟(2)	平地(3)	山(3)	沙漠(3)	雪原(3)	遗迹(4)	魔界(5)	机械(5)
鱼类	5%	70%	70%	——	——	——	——	——	——	——
果物	20%	——	——	5%	5%	5%	5%	——	——	——
壳物	10%	——	——	5%	——	5%	——	——	——	——
肉类	20%	5%	5%	5%	40%	5%	40%	5%	5%	——
野菜	15%	5%	5%	40%	5%	40%	5%	5%	——	——
卵・乳制品	10%	5%	5%	5%	——	5%	——	5%	——	
各种药草	15%	5%	5%	30%	20%	30%	20%	5%	5%	——
各种矿石	5%	10%	10%	10%	30%	10%	30%	80%	90%	100%

活用特技来增加已有道具的数量 复制

必要技能	コピー	消耗道具	マジカルカメラ、マジカルフィルム
必须天赋	——	支援道具	RIRICA
开花天赋	——		

通过消耗魔法胶卷来获得与目标道具一模一样的道具，由于复制的成功率计算公式过于另类，这里不做讨论。玩家只要记得在实行操作之前使用道具“RIRICA”来提升成功率即可。

制造冒险所需的各种道具 マシーナリー

必要技能	机械知识、机械操作	消耗道具	マテリアルキット
必须天赋	器用な指先、デザインセンス	支援道具	——
开花天赋	器用な指先、デザインセンス		

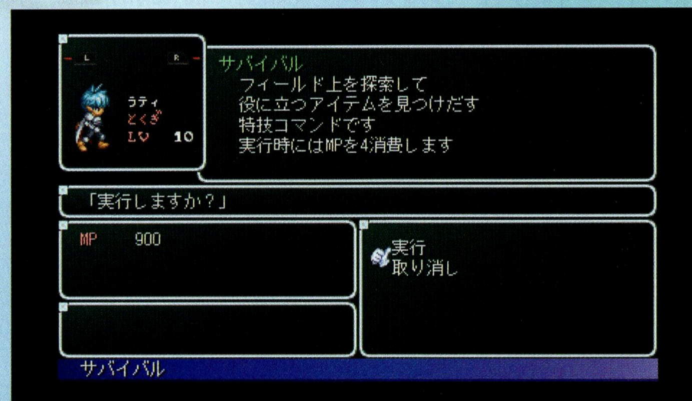
制造出冒险所需的各种道具，其中大部分为提升特技成功率的支援道具，由于该类道具的实用性很高，加之价格比较昂贵，如果暂时不需要的话可以拿去卖钱。

マシーナリー成功率计算公式　（特技等级×16）÷难易度1～5

※デザインセンス”和“器用な指先”两项天赋缺一则无法成功。

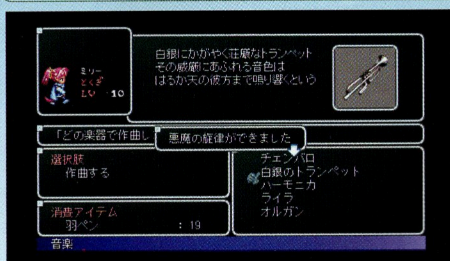
マシーナリー完成品一览

难易度	完成品
1	キラーポイズン、はんだごて、ピコピヨボム
2	オルゴール、フレアボム、マインドボム、マジシャンハンド
3	アサルトボム 、エディター、テトラボム 、灭菌てぶくろ
4	グラフィックツール、サバイバルキット、ハーフデッドボム、プロテクトボム、RIRICA
5	元素分析机、三角フラスコ、ニュークリアボム



创作音乐和演奏乐曲以获得特殊效果 音乐

必要技能	演奏、オタマジャクシ	消耗道具	羽ペン、指挥棒
必须天赋	音感、リズム感	支援道具	ミュージックツール
开花天赋	音感、リズム感		



通过创造乐曲和演奏乐曲来获得各种特殊的效果。其中作曲需要天赋"音感"；而演奏乐曲需要"音感"、"リズム感"，两者缺一不可。另外，与演奏相关的乐器均可以在城镇中花钱购买。

音乐（作曲）成功率计算公式　（特技等级×4）÷难易度4or8

※在持有支援道具"ミュージックツール"的情况下，成功率上升20%。

各乐曲效果一览

乐器	曲名	曲目编号	效果
ピアノ	救いの歌	①	角色在行走时自动回复HP、MP。
	祝福の歌	②	角色的全能力上升。
チェンバロ	精灵の舞	①	角色的HIT上升。
	妖精の舞	②	角色的AVD上升。
幻の三味线	苍き疾风	①	角色的AGL上升。
	秘めたる力	②	角色的最大HP、MP上升。
白银のトランペット	恶魔の旋律	①	遇到特定的敌人。
	神々の旋律	②	即使角色没有天赋也能使相关特技成功。
ハーモニカ	战いの调べ	①	角色在地图上行走时，遇敌率上升。
	孤独の调べ	②	角色在地图上行走时，遇敌率下降。
ライラ	裁きのメロディ	①	攻击力上升。
	永远のメロディ	②	防御力上升。
バイオリン	ヒーロー登场	①	遇到特定的敌人。
	女神降临	②	令特技成功率上升。
オルガン	愈しの歌	①	角色在行走时自动回复HP。
	安らぎの歌	②	角色在行走时自动回复MP。

※曲目编号为①的难易度固定为4，曲目编号为②的难易度固定为8。

限制自身能力以获得更多经验值 修行

必要技能	努力、根性、忍耐	消耗道具	——
必须天赋	——	支援道具	——
开花天赋	——		

让自己的战斗能力下降而换来所得经验值的增加，由于队伍中的任何角色开启这项特技后就能对全员造成影响，因此将那些在后方支援的角色设定为"修行"状态比较合适。

修行的补正率计算公式　（选择"修行"的全体同伴的特技总和值）×0.25%

修行的效果
战斗中ATK、DEF能力下降，根据具体情况在通常值的80%～99.75%范围内浮动。
战斗结束后角色获得经验值上升，根据具体情况在通常值的100.25%～120%范围内浮动。

调整遇敌机率 スカウト

必要技能	危险感知	消耗道具	——
必须天赋	野生の勘	支援道具	——
开花天赋	野生の勘		

在有敌人出没的地方使用，能使遇敌率发生变化的特技。具体设置时选择"敌を探す"是令遇敌率上升、"敌から逃げる"则是令遇敌率下降。

スカウト的补正率计算公式　（特技等级×5）%

吩咐动物去帮忙购买道具 ファミリア

必要技能	口笛、调教	消耗道具	ペットの饵
必须天赋	动物好き	支援道具	——
开花天赋	动物好き		

在身处迷宫深处时，可叫动物去商店购买道具，根据特技等级的不同，动物买回来的道具也有所变化，因此为了保证可购买道具种类的丰富性，可培养几个特技等级不同的角色。

ファミリア的特技成功率计算公式　（特技等级×8）%

动物购买道具详细资料

特技LV	动物名称	可购买道具
1－2	ハト	アクアベリィ、ブラックベリイ、ブルーベリィ、スペクタクルズ
3－4	カラス	ローズヒップ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
5－6	コウノトリ	キュアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キュアストーン
7－8	タカ	鱼介类、果物、壳物、肉类、野菜、卵・乳制品
9－10	ワシ	アクアベリィ、ブラックベリイ、ブルーベリィ、スペクタクルズ、リキュールボトル、アセラス、リザレクトボトル、マジックカンバス

以大合奏的形式来提升特技的成功率 オーケストラ

必要技能	音乐、アート	消耗道具	乐器4种以上、乐曲8首以上
必须天赋	——	支援道具	——
开花天赋	——		

依靠大家的力量演奏交响乐，该特技需要手上有4种乐器，作曲也要有8首以上。在演奏中曲子会发生变化，其间特技的成功率几乎为100%。不过某些角色对应天赋开花率为0%的情况时依旧无法实现开花。由于时间比较紧，所以在道具创造时最好按住○键加快速度。对于成功率较低的项目，如复制、炼金等非常适合在这个时候进行。

获得额外的SP点数 开眼

必要技能	修行、サバイバル	消耗道具	——
必须天赋	——	支援道具	——
开花天赋	——		

使用这项特技后，角色能在等级提升的时候获得更多的SP点数。不过作为牺牲，角色在战斗中的HIT、AVD、GUTS以及移动速度都会有一定程度的下降。需要"修行"等级在4以上的两人，"サバイバル"任意一人学得就行。

开眼的补正值　特技等级×4

※战斗中HIT值以（补正值÷5）%的比例下降。
※战斗中AVD、GUTS以及移动速度以（补正值）%的比例下降。
※等级提升时获得的SP点数按（补正值×6）%的比例上升。

提高同伴间的感情度 出版

必要技能	执笔、マシーナリー	消耗道具	万年笔
必须天赋	——	支援道具	エディター
开花天赋	——		

用万年笔写书并赠予目标同伴，使两者间的感情度上升。出版成功率受特技等级以及支援道具的影响。需要"执笔"等级在4以上的两人，"マシーナリー"任意一人学得就行。

出版的成功率　（特技等级×16）÷3

※在持有支援道具"エディター"的情况下，成功率上升20%。

各人出版道具一览

实行角色	出版物	效果
ラティ	正义の战士トライマン	对目标角色使用后其与ラティ的感情度变为8
ミリー	甘みシュラン	对目标角色使用后其与ミリー的感情度变为8
イリア	のんだくれ纪行	对目标角色使用后其与イリア的感情度变为8
ロニキス	スペースクエスト	对目标角色使用后其与ロニキス的感情度变为8
シウス	简单サバイバル术	对目标角色使用后其与シウス的感情度变为8
アシュレイ	七人の老战士	对目标角色使用后其与アシュレイ的感情度变为8
フィア	冤罪の骑士	对目标角色使用后其与フィア的感情度变为8
ヨシュア	少年Y	对目标角色使用后其与ヨシュア的感情度变为8
マーヴェル	通る社会は魔物ばかり	对目标角色使用后其与マーヴェル的感情度变为8
ティニーク	睡睡传	对目标角色使用后其与ティニーク的感情度变为8
ペリシー	子ねこねこの子	对目标角色使用后其与ペリシー的感情度上升为8
エリス	完全暗杀マニュアル	对目标角色使用后其与エリス的感情度变为8
ウェルチ	上司を操る10の方法	对目标角色使用后其与ウェルチ的感情度变为8

讨价还价的高手 なんでも鉴定だ！

必要技能	鉴定、细工	消耗道具	スペクタクルズ
必须天赋	——	支援道具	——
开花天赋	——		



赚钱的绝好特技，能够低价买入、高价卖出道具。特技等级提升到10以后价格的补正率可以达到30%。注意使用特技后只对接下来的那次买卖产生效果。需要“鉴定”等级在4以上的两人，“细工”任意一人学得就行。

なんでも鑑定だ！的补正值	（特技等级×3）%

买卖道具的时候开启即可，“割引にする”是降低购买物品的价格，“割増にする”是提升卖出物品的价格。

伪造各种书物增加收入　リバースサイド

必要技能	ピックポケット、复制
必须天赋	——
开花天赋	——
消耗道具	上质纸
支援道具	——

伪造各种书物增加非法收入，有1/4的几率降低与原物品持有者的感情度。由于这个特技没有相应的支援道具，因此要想提升成功率的话只能提升特技本身的等级。需要“ピックポケット”等级在4以上的两人，“复制”任意一人学得就行。

リバースサイド的成功率	（特技等级×8）÷难易度1～4

各种伪造道具效果一览

道具名称	难易度	效果
うら帐簿	4	下次在商店购买道具时价格下降5%
かぶけん	1	在商店内高价卖出
ぎぞうくんしょう	4	下次等级提升必要经验值变为1
ぎぞう小切手	2	在商店内高价卖出
ぎぞう书类	3	在商店内高价卖出
けいやくしょ	3	使用后在城镇宿屋内休息不需花费资金
さしおさえ	4	随机入手道具一个
せいめいほけん	3	对处于战斗不能的同伴使用，可以得到其LV×1000的金钱
にせさつ	1	在商店内高价卖出
フィルアップ	2	随机入手道具三个
ふわたりてがた	–	伪造失败品

利用矿石来制作防具　ブラックスミス

必要技能	カスタマイズ、炼金
必须天赋	——
开花天赋	——
消耗道具	スミスハンマー、矿石
支援道具	マジカルラスプ

消耗“スミスハンマー”来将各种矿石打造成防具，支援道具“マジカルラスプ”能提高打造的成功率，需要“カスタマイズ”等级在4以上的两人，“炼金”任意一人学得就行。

ブラックスミス的成功率计算方法	{（特技等级×8）+40}÷难易度1～6

※在持有支援道具“マジカルラスプ”的情况下，成功率上升20%。
※ブラックスミス的成功率上限为90%，超过该数值乃按90%计算。

各种伪造道具效果一览

矿石种类	无マジカルラスプ情况下／难易度	有マジカルラスプ情况下／难易度
アイアン	ナイツシールド(DEF10、AVD70)／①	アンクシールド（DEF20、AVD80)／③
	ファインシールド(DEF15、AVD75)／①	ねこバンド（DEF25、HIT10、AVD10)／④
オリハルコン	ハーミットヘルム(DEF35、AVD20，火属性伤害减半)／①	ドリームクラウン(DEF40，火／风属性伤害吸收)／④
	リフレックス（DEF300、GUTS20，反弹攻击、火／风属性伤害减半，光属性吸收)／⑥	——
ダマスクス	ドワーヴンヘルム（DEF60)	デュエルヘルム(DEF100)／②
	ドワーヴンメイル（DEF200，火属性伤害减半)／②	マジカルビキニ（DEF300、AVD100、GUTS20，地／火／风伤害减半)／④
	ドワーヴンガード（DEF25、AVD85)／②	——
	ドワーヴンブーツ（DEF50)／②	——
ムーナイト	デュエルスーツ(DEF300、AVD100、GUTS20，地／火／风伤害半减，石化无效)／④	ねこアーマー(DEF500、AVD150、，GUTS50 地／火属性伤害无效)／③
	ねこスーツ(DEF200、AVD120、GUTS5)／②	バトルスーツ(DEF500、AVD150、GUTS50)／④
ミスリル	ミスリルヘルム(DEF70)／③	ミスリルメッシュ(DEF200，水／火／风属性伤害减半)／③
	ミスリルグリーブ(DEF75)／③	ミスリルシールド(DEF30、AVD90，麻痹无效)／③
ミーティアライト	スチールヘルム(DEF50)／①	シルヴァンメイル(DEF250，风／暗属性伤害减半，石化防无效)／⑤
	スチールアーマー(DEF150)／①	シルヴァンヘルム(DEF80)／⑤
	シルバーグリーブ(DEF30)／③	シルヴァンブーツ(DEF100)／⑤
ルーンメタル	ミラージュローブ(DEF100、AVD100、MAG60、GUTS50，风／光属性伤害无效，石化无效)／③	スタークローク(DEF220、MAG100，光属性伤害减半)／④

第三章　全角色相关资料说明

本作中总角色数为14名，不过系统允许的队伍总人数不得超过8人，除开ラティ、ミリー、イリア和ロニキス这4位必定加入的剧情角色外，玩家还可以从剩余的10名角色中任意选择4名作为冒险同伴，下面就给出所有同伴的详细资料。

※成长度表示角色等级提升时能力的随机成长数。
※“纹章术使用情况”一项，用○表注的纹章术在普通／战斗中都能使用；用×表注的只能在战斗中使用。



イリア

战斗中移动速度：快速

成长度			
	STR：2～6	CON：1～3	DEX：3～5
	INT：2～4	STM：0～1	GUTS：0～2

必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
气功掌	——	4	LV9
流星掌	——	6	LV13
气功蹴	——	6	LV17
练气拳	——	6	LV25
苍龙醒雷破	水	16	有四圣兽奥义情况下使用“气功掌”
玄武霸王拳	地	16	有四圣兽奥义情况下使用“气功蹴”
白虎吼破弹	风	18	有四圣兽奥义情况下使用“练气拳”
朱雀冲击破	火	22	有四圣兽奥义情况下使用“流星掌”
樱花八卦掌	——	50	有八卦奥义情况下使用各四圣兽奥义
里樱花炸光	——	50	有里樱花奥义情况下使用“樱花八卦掌”

ラティ

战斗中移动速度：稍快

成长度	STR：3～7	CON：2～5	DEX：2～4	INT：1～3	STM：0～2	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
冲裂破	——	3	LV3
红莲剑	火	5	LV7
闪光剑	——	5	LV11
雷鸣剑	风	5	LV13
空破斩	——	8	LV17
双破斩	——	13	LV19
冲灵破	——	10	LV25
吼龙破	——	15	LV29
七星双破斩	——	27	有七星奥义情况下使用“双破斩”
七星闪光剑	光	25	有七星奥义情况下使用“闪光剑”
七星雷鸣剑	风	25	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”
朱雀冲击破	火	32	有四圣兽奥义情况下使用“冲烈破”
苍龙醒雷斩	风	25	有四圣兽奥义情况下使用“冲灵破”
黑龙天雷破	暗	55	有皇龙奥义使情况下用“吼龙破”
绯龙天雷破	火	55	有皇龙奥义情况下使用“朱雀冲击破”
苍龙天雷波	水	55	有皇龙奥义情况下使用“苍龙醒雷斩”

ミリー

战斗中移动速度：缓慢

成长度	STR：1～3	CON：0～3	DEX：1～3
	INT：1～4	STM：0～1	GUTS：0



纹章术名称	修得等级	消费MP	纹章术使用情况	效果说明
ヒール	初期	4	○	单体HP小回复
アンチドート	LV2	6	○	毒状态解除
ディープミスト	LV6	12	×	敌人命中率下降
プレス	LV6	2	×	敌单体重力咒文
キュアライト	LV10	16	○	单体HP中回复
サイレンス	LV10	14	×	封印所有敌人的纹章术
アシッドレイン	LV12	8	×	敌全体防御力下降
プロテクション	LV16	18	×	我方一人防御力强化
ディレイ	LV18	18	×	敌人移动力缓慢
キュアオール	LV20	24	○	全员HP中回复
キュアコンディション	LV24	24	○	全异常状态回复
グラビティプレス	LV16	11	×	敌范围重力咒文
ヘイスト	LV34	20	×	单体移动力强化
グロース	LV38	22	×	单体人攻击力强化
トラクタービーム	LV40	34	×	敌人重力颠倒，对空不可
フィクスクラウド	LV40	12	×	敌全体晕厥
フェアリーヒール	LV42	28	○	全员HP大回复
リフレクション	LV44	40	×	全员咒文耐性强化
レイズデッド	LV46	44	○	复活被打倒的同伴
フェアリーライト	LV52	44	○	全员HP大回复

ロニキス

战斗中移动速度：缓慢

成长度	STR：2～4	CON：1～4	DEX：3～5	INT：1～4	STM：0～1	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得解说
グレイブ	地	2	初期习得
ファイアボルト	炎	2	初期习得
サンダーボルト	风	2	初期习得
ウーンズ	暗	2	初期习得
シャドウボルト	暗	5	初期习得
レイ	光	4	初期习得
ブラックセイバー	暗	10	初期习得
イラプション	炎	16	初期习得
アースグレイブ	地	12	初期习得
サンダーストーム	风	14	初期习得
ライトクロス	光	10	初期习得
サンダークラウド	风	24	LV34
スターフレア	光	26	LV36
シャドウフレア	暗	31	LV38
ロックレイン	地	46	LV46
エクスプロード	火	48	LV48
ダークサークル	无	64	LV48
グレムリンレアー	暗	19	时空研究所宝箱内
デモンズゲート	暗	37	リヴォースタワー宝箱内
メテオスォーム	无	70	リヴォースタワー宝箱内

アシュレイ

战斗中移动速度：稍慢

成长度	STR：3～7	CON：1～4	DEX：3～5
	INT：1～4	STM：0～2	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
双破斩	——	5	初期习得
冲裂破	——	6	初期习得
雷鸣剑	风	5	初期习得
红莲剑	火	6	初期习得
闪光剑	光	10	LV29
七星双破斩	——	24	有七星奥义情况下使用“双破斩”
七星雷鸣剑	风	22	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”
苍龙醒雷斩	火	25	LV31
朱雀冲击破	火	32	LV35

ウェルチ

战斗中移动速度：稍快

成长度	STR：1～5	CON：1～3	DEX：2～4
	INT：2～4	STM：0～1	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
ピンタ	——	6	初期习得
でこぴん	——	6	初期习得
左手の法则	——	10	初期习得
ぐるぐる	——	10	初期习得
あっちむいてホイ	——	12	初期习得
怒りの铁拳	——	16	初期习得
连续ピンタ	——	28	有七星奥义情况下使用“ピンタ”
ぴぴぴぴぴん	——	28	有七星奥义情况下使用“でこぴん”
大地の怒り	——	28	有七星奥义情况下使用“怒りの铁拳”
に一べるんなんとかー	——	55	使用道具“神々の纹章”

シウス

战斗中移动速度：稍慢

成长度	STR：3～7	CON：1～4	DEX：3～5
	INT：1～4	STM：0～2	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
冲裂破	——	3	初期习得
冲灵破	——	4	LV13
双破斩	——	8	LV17
雷鸣剑	风	5	LV21
红莲剑	火	6	LV27
闪光剑	——	6	LV31
七星双破斩	——	24	有七星奥义情况下使用“双破斩”
七星红莲剑	火	17	有七星奥义情况下使用“红莲剑”
七星雷鸣剑	风	22	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”
玄武招来	——	35	有四圣兽奥义情况下使用“冲灵破”
苍龙招来	——	26	有四圣兽奥义情况下使用“闪光剑”
白虎招来	——	26	有四圣兽奥义情况下使用“冲裂破”

マーヴェル

战斗中移动速度：稍慢

成长度	STR：2～6	CON：1～3	DEX：2～4
	INT：2～4	STM：0～1	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
レイブンオーブ	——	5	初期习得
フレアオーブ	火	12	初期习得
ヘイルオーブ	水	12	初期习得
サンダーオーブ	风	12	初期习得
アーククリスタル	——	12	LV33
シールクリスタル	——	12	LV37
デスクリスタル	——	24	LV39
サザンクロス	——	28	有七星奥义情况下使用“フレアオーブ”
セブンスター	——	32	有七星奥义情况下使用“ヘイルオーブ”
ギャラクシィ	光	50	有七星奥义情况下使用“サンダーオーブ”

ヨシュア

战斗中移动速度：缓慢

成长度	STR：1～3	CON：0～3	DEX：1～3
	INT：1～4	STM：0～1	GUTS：0



纹章术名称	属性	消费MP	纹章术使用情况	习得说明
ヒール	——	4	○	初期习得
グレイブ	地	2	×	初期习得
サンダーボルト	风	2	×	初期习得
ウインドブレイド	风	2	×	初期习得
アイスニードル	水	2	×	初期习得
キュアライト	——	16	○	初期习得
レイ	光	4	×	初期习得
ディープフリーズ	水	8	×	初期习得
キュアオール	——	24	○	初期习得
マグナムトルネード	风	8	×	初期习得
ライトクロス	光	10	×	LV24
アースグレイブ	土	12	×	LV26
サンダーストーム	风	14	×	LV28
フェーン	风	18	×	LV30
サンダークラウド	风	24	×	LV34
スターフレア	光	26	×	LV36
ノア	水	30	×	LV38
フェアリーヒール	——	28	○	LV42
ロックレイン	地	46	×	LV46
エクスティンクション	——	60	×	七星洞窟宝箱内

ティニー

战斗中移动速度：快速

成长度	STR：2～6	CON：1～4	DEX：2～4
	INT：1～4	STM：0～2	GUTS：0～2



必杀技名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
旋风棍	——	5	初期习得
疾风棍	——	6	初期习得
雾冰冻棍	水	12	初期习得
水月两断破	——	24	初期习得
霸王疾风棍	——	17	初期习得
红莲旋风棍	火	19	有八卦奥义情况下使用“旋风棍”
疾风破里拳	——	19	有八卦奥义情况下使用“疾风棍”
樱花八卦掌	——	55	有八卦奥义情况下使用“霸王疾风棍”
七星乱舞	——	80	有七星奥义情况下使用八卦掌奥义

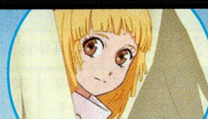


ペリシー

ペリシー	战斗中移动速度：快速	
成长度	STR：2～4 INT：1～4	CON：1～4 STM：0～1	DEX：3～5 GUTS：0～2

必杀技名称	消费MP	习得等级／所需奥义书	效果说明
マルチプルぱんち	6	初期习得	——
シャイニングダンス	10	初期习得	——
えいやあとぉ	12	初期习得	——
チャーミングポーズ	12	初期习得	——
プリズミックダンス	16	初期习得	回复同伴HP
スプレッドミサイル	10	初期习得	——
ねりちゃぎ	12	初期习得	——
パニックダンス	12	初期习得	——
そらをみろ	10	初期习得	——
ドリームコンボ	24	有ネコ奥义情况下使用“えいやあとぉ”	——
JPサマーソルト	24	有ネコ奥义情况下使用“ねりちゃぎ”	——
マジカルダンス	60	有ネコ奥义情况下使用“シャイニングダンス”	回复同伴MP

エリス



エリス	战斗中移动速度：缓慢	
成长度	STR：1～3 INT：1～4	CON：0～3 STM：0～1	DEX：1～3 GUTS：0

纹章术名称	属性	消费MP	纹章术使用情况	习得说明
ヒール	——	4	○	初期习得
ファイアボルト	火	2	×	初期习得
ディープミスト	——	12	×	初期习得
サイレンス	——	14	×	初期习得
キュアライト	——	16	○	初期习得
アシッドレイン	——	8	×	初期习得
スターライト	光	6	×	初期习得
イラプション	火	16	×	初期习得
ディレイ	——	18	×	初期习得
キュアオール	——	24	○	初期习得
キュアコンディション	——	24	○	初期习得
エクスプロード	火	48	×	初期习得
ルナライト	光	28	×	初期习得
フェアリーヒール	——	28	○	初期习得
レイズデッド	——	44	○	初期习得
サザンクロス	光	28	×	初期习得
フィクスクラウド	——	12	×	初期习得
フェアリーライト	——	44	○	LV52
メテオスォーム	——	70	×	リヴォースタワー宝箱内
エクスティンクション	——	60	×	七星洞窟宝箱内

全角色加入条件一览

角色名	加入方法
ラティ	剧情固定角色，自动加入。
ミリー	剧情固定角色，アシュレイ加入情况下在シルヴァラント城收得；アシュレイ未加入情况下在エクダート町收得。
イリア	剧情固定角色，自动加入。
ロニキス	剧情固定角色，流程到达イオニス町后加入。
シウス	到达ホット镇后暂时加入，完成送雕像的任务后选择“一绪に旅しないか？”正式成为同伴，注意他和アシュレイ相冲突。
アシュレイ	シウス未成为同伴情况下去タトローイ斗技场在看台上与之对话，接下来派ラティ参加比赛（胜负都无关系），最后在港口遇上他，对话中选择“光荣です！よろしくお愿いします。”后加入。
フィア	情况①シウス、アシュレイ任何一人加入且队伍少于6人情况下去アストラル城收取，可获取“武神奥义”。 情况②シウス、アシュレイ任何一人都未加入的情况下，初到アストラル城城住宿会发生暗杀事件，第二天于牢狱中可救出她，此时没有“武神奥义”。
ヨシュア	第一次来到净化神殿，完成剧情后对话依次选择“引き止める”、“力を货してくれないか”可令他加入。（如果フィア是采用情况②加入，那么此时拒绝ヨシュア加入的话，フィア也会离开）
マーヴェル	情况①アシュレイ或ヨシュア任意一人在队的情况下，前往イオニス町必定加入。 情况②アシュレイ和ヨシュア都在队情况下，前往イオニス町城必定加入，这是让エリス加入的必要条件。 情况③アシュレイ和ヨシュア都未加入的场合下，前往イオニス町后会遇上她，之后选择“待つてください”让她加入；选择“默つて见送る”则不加入。
ペリシー	在初期海贼洞窟救下她后必须在港口捡到她掉下的笛子，在ロニキス加入后前往クラート发生P.A，队伍人数在7人或7人以下时加入。
ティニーク	开始收集四国徽章剧情后前往タトローイ斗技场进行D级比赛挑战，之后会发生他乱入的事件。挑战胜利后如果队伍人数在6或6以下，他就会提出加入。
エリス	アシュレイ和ヨシュア同在队伍中的情况下前往旧异种族遗迹最深处会发现被冰封的エリス，选择“それで气がすむなら”后加入，不过她加入后マーヴェル会自动离队。
ウェルチ	来自《星海3》的人气看板娘。加入时间在シルヴァラント城接见国王后（之前去她住所会不在），地点在イオニス町向南、大陆半岛森林中的隐藏小屋，注意不要走过第二个桥，队伍人数在7人或7人以下时加入。

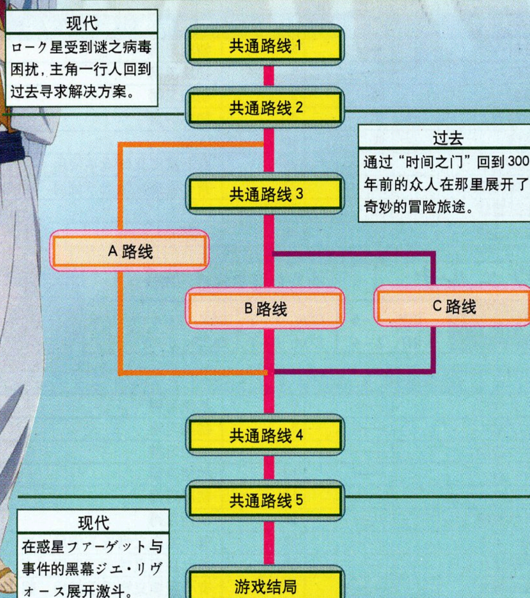
第四章 流程攻略

角色间的感情度影响到P.A事件的发生，同时也会使角色的结局有所不同。感情度主要是在与强敌交手以及对各个P.A事件做出的不同选择后发生变动。

角色初期感情度一览

角色名称	ラティ	ミリー	ドーン	ロニキス	イリア	シウス	フィア	ヨシュア	マーヴェル	アシュレイ	ティニーク	ペリシー	ウェルチ
ラティ	——	7	7	5	4	6	4	5	6	6	6	5	6
ミリー	8	——	6	5	5	5	6	6	8	5	6	6	6
ドーン	7	8	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——
ロニキス	4	6	5	——	6	4	4	5	6	5	5	5	6
イリア	4	5	5	9	——	6	3	5	4	6	5	5	6
シウス	6	6	——	6	6	——	7	4	5	5	5	5	6
フィア	6	5	——	5	5	8	——	4	5	7	4	5	6
ヨシュア	5	5	——	5	6	4	5	——	3	5	4	4	6
マーヴェル	5	7	——	7	7	6	5	9	——	5	5	5	6
アシュレイ	5	5	——	5	5	6	6	5	5	——	4	4	6
ティニーク	6	5	——	5	5	4	5	5	5	5	——	4	6
ペリシー	6	6	——	6	6	6	6	6	6	6	6	——	6
ウェルチ	6	6	——	6	6	6	6	6	6	6	6	6	——

※エリス加入时继承マーヴェル的感情度。



各标记含义
… 城镇
… 可通过船舶到达的港口
… 迷宫

シルヴァラント大陆北部
ヴァン・イ・シルヴァラント洞窟
ドゥルス
シルヴァラント城下町
シルヴァラント城
旧异种族の遗迹
シルヴァラント岬
关所
西南无人岛
魔界
时空研究所
エクダート
エクダート山
イオニス
トロップ
ヴァン・イ・イル城下町
试练の迷宫
ヴァン・イ・イル城
ウェルチ的住所
シルヴァラント大陆南部
パージ神殿东
パージ神殿深层部
パージ神殿西
オタニム
ハイランド洞窟
アストラル城
アストラル城下町
アストラル洞窟
タトローイ
海贼のアジト
アストラル大陆
ポートミス
ムーア城
宝物殿
メトークス山
メトークス山废坑
クール（现代）
ホット
星の船遗迹
坠落现场
クラトス（现代）
クラート
ムーア大陆

共通路线1 冒险の始まり

共同路线1的剧情从和平的クラトスの町展开，邻村突然发生怪病需要到主角到メトークス山上采集药草为大家治病。在メトークス山上遇到イリア和ロニキス后，游戏才算正式拉开序幕。

クラトスの町

共通－1：在ミリー家与其父亲对话。

> 角色ミリー、ドーン加入队伍

共通－2：与袭击村庄的盗贼展开战斗并取得两次胜利。

> 在村中到处转转与每位村民对话，之后回到警卫团门口就会发生盗贼袭击村庄的事件，在ミリー回复魔法的支持下能迅速解决战斗。

共通－3：离开クラトスの町后再返回，之后在自警团里发生剧情。此时ミリー脱离队伍，为了追她向北方的クール村出发。

> 推荐此时到村外转转提升一下角色等级。

クール村

共通－4：进入クール村东北方的民家与ミリー的父亲对话。

クラトスの町

共通－5：与站在クラトスの町北面出口的ドーン对话，之后由クール村北向メトークス山出发。

メトークス山

共通－6：在半路中强制与フェルウォーム发生战斗，胜利后来到山顶遇见イリア和ロニキス触发剧情，随后自动前往战舰カルナス。

> フェルウォーム的行动缓慢但皮糙肉厚，由ラティ和ドーン发动夹击，ミリー负责垫后回复。

战舰カルナス

共通－7：ドーン因病脱离队伍，乘坐电梯到3F后会进入强制战斗，取得胜利后进入剧情。

> 利用传送装置前往舰内任何一层逛逛，之后返回3F就会再次与フェルウォーム发生战斗，先控制ミリー到安全位置，再用ラティ与敌人周旋。

前往共通路线2

共通路线2 过去のムーア大陆

回到300年前的惑星ロークー，ラティ和イリア两人组成队伍继续冒险。在这条路线里会与シウス相会，他的加入关系着以后剧情的发展，请慎重选择。

クラート

共通－8：解决イリア的服装事件，然后向北方的ホット进发。

> 在是否为イリア换新服装时会出现选项，选择“オレが探してきますよ”时イリア对ラティ的感情+2，选择气にしなくていいですよ”时イリア对ラティ的感情度－2。之后去商店购买或去民家获赠衣服均可，如果选择去扒他人正在晒晾的衣服会令イリア对ラティ的感情度－1。
> ※此时可触发クラート村NO.1号P.A。

ホット

共通－9：前往道具屋与店长对话选择“仕事を请けたい”。接下来去武器屋购买武器时会发生シウス的剧情。返回道具屋领取通行证，此时シウス暂时加入队伍。离开ホット后翻越メトークス山到达西北方的ポートミス町。

> 经过メトークス山的时候可以看见一个废坑，对于现在的主角一行人来说，里面的敌人过于强大，推荐等级达到45后再前来挑战。
> ※此时可触发ホット村NO.1号P.A。

ポートミス町

共通－10：去武器屋取得需要运送的货物，之后带回给ホット村的道具店老板。

> 此时去港口可以了解到一些海贼袭击的信息，选择“届けない”会扔下货物不管而去讨伐海贼，这样虽然可以直接前往共通－11，不过也会导致シウス离队和イリア对ラティ的感情度－1。

ホット

共通－11：返回道具屋完成委托并获得报酬，随后出现シウス加入的分支。

> 完成道具屋委托后全员同伴的感情度相互+1。与シウス的对话中“一绪に旅しないか？”可令他加入，同时シウス对ラティ的感情度+1。

ポートミス町

共通－12：与港口右上角的船员对话了解海贼袭事件，之后乘左小方的船向海贼のアジト进发。

> 在与船员对话时选择“退治してやるぜ！”可令シウス对ラティ的感情度+1；选择“果报は寝て待て”令シウス对ラティ的感情度－2；选择“态势を整えよう”令シウス对ラティ的感情度－1。
> ※此时可触发ホット村NO.2号以及ポートミス町NO.1号P.A。

海贼のアジト

共通－13：先去B2F击败中BOSSヴェルカント（弱各种属性）取得关键道具“火打ち石”。之后返回B1F有瓦斯漏出的地方使用火打ち石炸出新的通道。

共通－14：继续深入来到B3F击败海贼头目ヴェルカントボス，之后与房间深处的女子对话。

> ヴェルカントボス的弱点依旧就各种属性攻击，BOSS未靠近我方角色时并无太大威胁，多利用夹击来对付它吧。如果之前シウス未加入，那么战斗会稍微困难一些。救出房间内的女子后全员同伴相互感情度+1。

ポートミス町

共通－15：与船员对话可前往下个目的地オタニム。

> 刚到达ポートミス町时，从海贼据点里救出的女子ペリシー会撒腿跑开，记得从地上拾起她掉落的“オカリナ”，这是以后她加入的关键物品，与此同时ペリシー对ティー的感情度+1。

オタニム

分支：シウス加入情况下进入A路线；シウス未加入情况下进入共通路线3。

共通路线3 新たな出会い

シウス未加入的情况下所走的路线，这里可选择是否让アシュレイ加入，如果选“是”则进入B路线，如果选择“否”则进入C路线。

オタニム

共通-16：在オタニム下船后会遇上带队在城镇内进行巡逻的フィア，此时她会提出保护众人顺利到达アストラル而主动加入的要求。

> フィア的要求不会对剧情产生影响，但会引起角色感情度的变化。答应她提出的要求后イリア对ラティ的感情度+1、フィア对ラティ的感情度+1。

共通-17：从オタニム出来向西南方向的タトローイ町前进。

タトローイ町

共通-18：フィア同行的情况下她会离开，此时会出现是否让アシュレイ加入队伍的分支。

> 分支：决定让アシュレイ加入队伍进入“共通-19”；拒绝让アシュレイ加入队伍进入“共通-22”。

共通-19：向タトローイ斗技场进发。

斗技场

共通-20：进入斗技场内完成与アシュレイ的相关事件，之后达到城镇的港口处。（图片15）

> 进入斗技场后先在观众席上找到正在看比赛的アシュレイ并同他对话，之后让ラティ去参加斗技（胜负都没有关系），斗技比赛的形式是与怪物展开1VS1对战，每个等级需要连续战斗5场，全部取得胜利后才能晋级并取得战利品。

共通-21：从斗技场出来到港口发现アシュレイ。

> 与アシュレイ对话中选择“光荣です！よろしくお愿いします。”就能令他加入，此时アシュレイ对ラティ的感情度+1。

共通-22：从港口乘船或者穿越アストラル洞窟前往アストラル城下町。

> アストラル洞窟里有许多矿藏资源，可以购买铁锹（つるはし）来挖掘。如果选择让アシュレイ加入，此时会自动乘船前往アストラル城。

分支：アシュレイ情况下进入B路线；アシュレイ未情况下进入C路线。

A路线 故乡と葛藤

シウス专用的A路线，主要剧情人物是シウス、ライアス和フィア这三人。另外，A-5分支的选择关系到新角色ヨシュア的加入。

オタニム

A-1：从オタニム出来向西南方向的タトローイ町前进。

タトローイ町

A-2：从港口乘船或者穿越アストラル洞窟前往アストラル城下町。

アストラル城下町

A-3：在宿屋内休息，剧情之后进入アストラル洞窟。

> 在休息之前先去城中整理一下装备，休息后会发生暗杀事件，众人深入アストラル洞窟追逐企图逃窜的魔物，此时フィア暂时加入。

アストラル洞窟

A-4：在洞窟内解决掉BOSS ダースウィドウ。

> 与BOSS战斗时先清理掉杂兵，BOSS的弱点属性为火。注意它的攻击力比较高，当我方人员体力下降至一半的时候就要用道具及时回复。战斗胜利后全员同伴感情度相互+1，フィア脱离队伍。

アストラル城下町

A-5：从国王处领取报酬后根据选择分支进入不同路线。

> 分支：选择“パージ神殿へ”进入A-6；选择“他の町に行ってみよう”跳到A-10。

> ※此时可触发タトローイ町NO.2号P.A。

A-6：从タトローイ町出来后向西北方的ハイランド洞窟前进。

ハイランド洞窟

A-7：穿越ハイランド洞窟后即可看见パージ神殿，从神殿背后的隐藏通道进入。

> パージ神殿的入口共有两处，从正前方大门进入会走到死胡同，此时必须绕到神殿背后的隐藏通道才能深入内部。

パージ神殿

A-8：在神殿附近遇上新角色ヨシュア。

> 剧情中会发生シウス与ヨシュア相争吵的事件，ラティ出面平息事端。选择“2人を止める”全员同伴对ラティ的感情度+1；选择“默って见守る”イリア对ラティ的感情度-2。ヨシュア暂时加入队伍。

A-9：战胜神殿内的守护兽ウルフシェイプ后从ルーン精灵那里打听到ミリー的下落。

> 每只守护兽的HP为4000，弱点属性为暗。战斗前将ヨシュア的作战方针设定为“回复专一”，他的回复魔法是我方取得胜利的关键。战斗胜利后全员同伴的感情度+1。在得到ミリー的下落后ルーン精灵会询问是否对答案满意，选择“まぁ确かに”イリア和シウス对ラティ的感情度分别+1；选择“うーん”イリア和シウス对ラティ的感情度分别-1。

A-10：从神殿出来向シルヴァラント大陆的トロップ町进军。

> 此处会出现是否邀请ヨシュア加入队伍的分支，依次选择“引き止める”、“力を货してくれないか”可让他加入，并且ヨシュア对ラティ的感情度+1。除此以外的选择ヨシュア都会离开。
> ※此时可触发クラートNO.2号、オタニムNO.3号、タトローイ町NO.3号P.A。

共通路线4

B路线 魔界大战の英雄

アシュレイ专用的B路线，可以在アストラル城下町与魔界大战的英雄ライアス相会。此外还可以从アシュレイ嘴里了解到シウス的一些身世问题。

アストラル城下町

B-1：前往ライアス的住所进行休息，剧情之后进入アストラル洞窟。

> 与ライアス的对话中先选择“町中を散策してみよう”去城镇里进行装备整换，之后去ライアス住所休息，半夜发生暗杀事件。

アストラル洞窟

B-2：在洞窟内解决掉BOSS ダースウィドウ。

> 战斗胜利后全员同伴感情度相互+1。

アストラル城

B-3：从国王那里领取讨伐暗杀者的奖励。

アストラル城下町

B-4：フィア与アシュレイ后根据根据选择分支进入不同路线。

> フィア与アシュレイ的对话中选择“シウスって、あの……”フィア对ラティ的感情度+1；选择“……”フィア对ラティ的感情度-1。之后的冒险路线选择“パージ神殿へ”进入B-5；选择“他の町に行ってみよう”跳到B-9。

B-5：从タトローイ町出来后向西北方的ハイランド洞窟前进。

> ※此时可触发ホットNO.3号、オタニムNO.1号、タトローイ町NO.1号P.A。

ハイランド洞窟

B-6：穿越ハイランド洞窟后即可看见パージ神殿，从神殿背后的隐藏通道进入。

パージ神殿

B-7：在神殿附近可首次遇上ヨシュア，之后在神殿内发现他受到怪物袭击，迅速将其救下。

B-8：战胜神殿内的守护兽ウルフシェイプ后从ルーン精灵那里打听到ミリー的下落。

> 战斗胜利后全员同伴的感情度+1。在得到ミリー的下落后ルーン精灵会询问是否对答案满意，选择“そうですね”イリア和アシュレイ对ラティ的感情度分别+1；选择“でも……”イリア和アシュレイ对ラティ的感情度分别-1。

B-9：从神殿出来向シルヴァラント大陆的トロップ町前进。

> 此处会出现是否邀请ヨシュア加入队伍的分支，具体请参考A-10。
> ※此时可触发クラートNO.2号、オタニムNO.3号、タトローイ町NO.3号P.A。

共通路线4

C路线 义父杀しの濡れ衣

在シウス和アシュレイ都未加入的情况下进入的路线，在这里要救出因相貌被暗杀者模仿而被诬陷入狱的フィア。如果不救フィア，之后会有マーヴェル加入的选择，这关系到マーヴェル的单独结局。

アストラル城下町

C-1：在宿屋休息发生暗杀剧情并出现是否营救フィア的分支。

> 分支中选择“フィアを助けに行く进入C-2；选择“フィアを助けに行かない”直接跳到C-10。

C-2：前往アストラル城的地下牢。

アストラル城

C-3：与地下牢的守卫对话靠近フィア牢屋。

> 被フィア问及ラティ此行目的时，选择“见损ないました”会令イリア和フィア对ラティ的感情度分别-2、-3，其余选项对感情度无影响。之后按顺序选择“できることがあれば”、“连れ出す”从守卫兵处抢夺钥匙救出フィア。

C-4：向アストラル洞窟出发。

アストラル洞窟

C-5：洞窟内发生对话，根据选项进入不同分支。

> 是否愿意听闻フィア解释，选择“话くらい闻きましょう”イリア对ラティ的感情度-1、フィア对ラティ的感情度+1；选择“……”フィア脱离队伍，此时跳到C-10。之后问及接下来目的地的问题，选择“パージ神殿へ”进入C-6；选择“他の町に行ってみよう”跳到C-10，フィア脱离队伍。

C-6：从タトローイ町出来后向西北方的ハイランド洞窟前进。

> ※此时可触发ホットNO.2号、オタニムNO.2号、トロップ町NO.1号P.A。

ハイランド洞窟

C-7：穿越ハイランド洞窟后即可看见パージ神殿，从神殿背后的隐藏通道进入。

C-8：在神殿附近初遇ヨシュア，之后将神殿入口处的巨石挪开进入。

> フィア一人奈何不了巨石，请求ラティ帮忙，选择“无理ですよ”イリア、フィア对ラティ的感情度分别-1、ヨシュア对ラティ的感情度-2。选择“わかりました”不会对感情度产生影响。

C-9：战胜神殿内的守护兽ウルフシェイプ后从ルーン精灵那里打听到ミリー的下落。

> 战斗胜利后全员同伴的感情度+1。在得到ミリー的下落后ルーン精灵会询问是否对答案满意，选择“……”イリア和フィア对ラティ的感情度分别-1；选择“そんなことはない”イリア和フィア对ラティ的感情度分别+1。

C-10：从神殿出来向シルヴァラント大陆的トロップ町前进。

> 此处的选择决定ヨシュア是否留队，想留住他就先依次选择“引き止める”、“力を货してくれないか”，否则选其他选项，フィア和ヨシュア同时脱离队伍。之后选择“やっぱりそれはできない”才能使ヨシュア留下；而选择“そういう约束だ”不仅会使フィア和ヨシュア脱离队伍，还会让イリア对ラティ的感情度-1。

共通路线4

共通路线4 第3势力の影

A、B、C三条路线的汇合点，在与ロニキス相会后开始与四大王国的国王进行会面。在这个过程中可加入的同伴较多，玩家可根据自己的喜好选择性地进行纳入。

トロップ町

共通－23：在进入城镇的时候发生星之船坠落的事件，之后前往星之船坠落现场。

> 此处的选择不影响剧情，但角色的感情度会发生变化。选择“こんな所から……”イリア、アシュレイ和ヨシュア对ラティ的感情度－1，シウス对ラティ的感情度+1；选择“ぜひ行きましょう”イリア、アシュレイ和ヨシュア对ラティ的感情度+1，シウス对ラティ的感情度－1。
> ※此时可触发タトローイNO.4号P.A。

星之船坠落现场

共通－24：返回トロップ町，与港口的船员对话前往エクダート町。

> 分支：シウス加入或ヨシュア未加入的情况下进入共通－25；シウス未加入但ヨシュア加入则跳到共通－26。

エクダート町

共通－25：到达エクダート町时会看见ミリー，之后前往宿屋与其再会。

> ※此时可触发クラートNO.3a号P.A、ポートミス町NO.3号和NO.8号、ホットNO.4号和NO.5号以及オタニムNO.4号等多个P.A。

共通－26：往エクダートm町西南方向的イオニス。

> 在这之前ヨシュア会提出去附近的エクダート山拜访救命恩人的要求，从老人那里得知山上魔物横行，选择“退治しましょう”令全员同伴对ラティ的感情度+1；选择“……”令全员同伴对ラティ的感情度－1。退治过程中能搜集到不少装备，待魔物全部清理干净后去老人那里报告，他会以弓“エルヴンボウ”相赠，之后参战队员相互间的感情度+1、ヨシュア对ラティ的感情度+1。

イオニス

共通－27：刚进入城镇的时候看见谜之女子与真红之盾发生争执，之后与ロニキス再会。

> 此处出现分支：ヨシュア或アシュレイ成为同伴情况下，ロニキス和マーヴェル加入队伍并跳到共通－29；两人都未加入的情况下，如果走C路线没收到フィア则进入共通－28；除此之外的情况，ロニキス一人加入并跳到共通－29。

共通－28：前往酒场发生剧情。

> 关于未成年人是否能喝酒的问题选择“俺も……”会令ミリー对ラティ的感情度－2；与マーヴェル的对话中选择“待つください”可令她加入且ロニキス和マーヴェル对ラティ的感情度+1；选择“默って见送る”ロニキス对ラティ的感情度－1。

共通－29：前往ヴァン・イ・イル城下町。

ヴァン・イ・イル城下町

共通－30：前往ヴァン・イ・イル城。

> ※此时可触发クラートNO.4～5号、ホットNO.6～8号、ポートミスNO.4～5号、オタニムNO.5～6号、トロップ町NO.2～5号、エクダートNO.1～2号以及イオニスNO.1号等多个P.A。

ヴァン・イ・イル城

共通－31：与ヴァン国王交谈并进入“试练の迷宫”接受挑战。

试练の迷宫

共通－32：解开迷宫内的谜题并打败里面的BOSSベリュトン，然后从迷宫出来。

> 迷宫内一个有机关的房间，先去调查中央石碑上的图案，然后根据它们的具体情况去拉下与石碑上互补图案房间的摇杆，这样就能打开房间中央的秘道。迷宫BOSSベリュトン的弱点属性为火。

ヴァン・イ・イル城

共通－33：从国王那里打听到魔界的传闻，并得到与其他三个国家国王会晤的指示。

> 离开ヴァン王国时能得ヴァン徽章和四圣兽奥义书。

ヴァン・イ・イル城下町

共通－34：随意选择剩余三个王国的拜访顺序，本攻略按照シルヴァラント城→アストラル城→ムーア城的顺序进行。

> 此时可以去斗技场收ティニーク，方法是进行D级别以上的挑战，打到第5场后他会乱入，击败他并选择“别にOK”可令其加入。
> ※此时可触发クラートNO.7号、ヴァン・イ・イルNO.1～4号、トロップ町NO.6号以及エクダートNO.3、6号等多个P.A。

关所

共通－35：从ヴァン・イ・イル城出来向北方的ヴァン・イ・シルヴァラント洞窟出发。

ヴァン・イ・シルヴァラント洞窟

共通－36：穿越洞窟后到达右边的シルヴァラント城下町。

> ※此时可触发NO.1号其他P.A。

シルヴァラント城下町

分支：ミリー加入情况下进入共通－37；ミリー未加入情况下会在此于队伍汇合，同时ミリー对ラティ的感情度+3。

> ※此时可触发クラートNO.3～4号、ホットNO.3、8号、ホットNO.4～5号以及オタニムNO.4号P.A。

共通－37：前往シルヴァラント城。

シルヴァラント城

共通－38：从シルヴァラント国王处打听到有关魔界入口处的消息。

> 离开シルヴァラント王国时能得シルヴァラント徽章。之后可以去完成招收エリス和ウェルチ的事件，具体方法请参考前面的角色加入资料。注意收エリス的旧异种族遗迹里的BOSSルインガーダー很强，角色等级没到50的话不可贸然前去挑战，打倒它之后得到“里樱花奥义”。
> ※此时可触发クラートNO.6号、オタニムNO.7～8号、トロップNO.8、エクダートNO.4～5、7～8号、イオニスNO.2～5、8号、ヴァン・イ・イルNO.5～8号、シルヴァラントNO.1～3、5～6号等多个P.A。

アストラル城

共通－39：フィア的加入选择。与アストラル国王对话得到诗句暗示。

> 如果之前走的是A、B路线，那么在这里选择“力を货してくれませんか？”就能让フィア加入，此时フィア与シウス的感情度相互+1。与王国见面得到时能得アスト徽章。）
> ※此时可触发オタニムNO.9号、タトローイNO.6号、シルヴァラントNO.4号等多个P.A。

ムーア城

共通－40：从国王那得到委托去宝物殿调查，接下来在宝物殿深处消灭掉BOSSサキュバス。

> 宝物殿内有“八卦奥义”、“ネコ奥义”以及“豪华系列”装备，由于该系列装备不能随角色带出宝物殿，因此可将它们与矿石相打造形成另外的究极装备。宝物殿的BOSSサキュバス弱点为光，虽然血厚，但有刚才得到的强力装备助阵，取胜不在话下。在此战中出场的同伴感情度相互+1。

共通－41：从国王那里了解到魔界历史的情报。

> 谈话结束后得到ムーア徽章，接下来可以发生大量的P.A。
> ※得到ムーア徽章后可触发ポートミスNO.7号、ホットNO.9号P.A。
> ※四王国徽章收集完全后可触发クラートNO.8～10号、ホットNO10号、ポートミスNO.6、9～10号、オタニムNO.10～11号、タトローイNO.7～10号、トロップNO.7、9～10号、エクダートNO.9～11号、イオニスNO.6～7、9～10号、ヴァン・イ・イルNO.9～10号、シルヴァラントNO.7～9号等多个P.A。

ヴァン・イ・イル城

共通－42：返回ヴァン王国向国王报告，之后再次前往バージ神殿。

バージ神殿

共通－43：与ルーン精灵对话被传送至バージ神殿深层部。

> 之前在与守护兽的战斗中全战斗同伴的感情度相互+1。

バージ神殿深层部

共通－44：取得关键道具“セキュリティR”和“セキュリティB”打开红色和蓝色的门，之后在密码输入机上输入密码打开暗门。

> 密码（ち・き・ゆ・う）可通过之前听到的诗句暗示里得出，进入深部房间与老人对话得到“真实の瞳”，此时全员同伴感情度+1。

ヴァン・イ・イル城

共通－45：前往シルヴァラント城下町。

> ※此时可触发シルヴァラントNO.10号P.A。

シルヴァラント城下町

共通－46：从港口乘船前往西南方的无人岛。

> 共通－47：在无人岛上使用“真实の瞳”后打开魔界之门并进入。

魔界

共通－48：在魔界入口处遭遇“真红之盾”，击败他后强制返回アストラル城下町。

> 真红之盾的攻击力高得惊人，我方角色几乎扛不住他二次攻击。保护好魔法单位以确保回复，作战单位尽量用奥义招式来对付他。

アストラル城下町

共通－49：打倒在城中四处搞破坏的BOSSアルクメーネ并前往ライアス住所取得“无刃剑”，之后再次杀回魔界。

> アルクメーネ的弱点属性为火，战斗胜利后全参战同伴的感情度相互+1。
> ※此时可触发トロップNO.11号P.A。

时空研究所

共通－50：在大型电脑前遭遇魔王アスモデウス，解决掉它召唤出的杂兵。

共通－51：进入魔王房间将其打倒。

> 注意进入魔王房间后无法返回之前的世界，因此要留意是否还有遗留事件未完成。挑战魔王的等级推荐在65以上，战斗胜利后参战同伴的感情度相互+1。

共通路线5

共通路线5 决战！ジエ・リヴォース

游戏流程的最后一个章节，如果想要观看目标角色的结局时可利用本章进行感情度的调整。

ファーゲット降下地点

共通－52：来到ファーゲット后向右行走小段路程即会遭到敌兵士的伏击。

> 此时除ラティ、イリア和ロニキス以外的角色中等级最低的两位以及ミリー会被俘虏。

セーフハウス

共通－53：向セーフハウス西南方的俘虏收容所前进。

俘虏收容所

共通－54：在收容所内救出全部被俘虏的同伴。

> 全员感情度相互+1。

セーフハウス

共通－55：前往向セーフハウス北方的バイオ研究所。

> ※此时可触发NO.2号其他P.A。

バイオ研究所

共通－56：穿越研究所底部的通道进入リヴォースタワー。

> ※此时可触发NO.3号其他P.A。

リヴォースタワー

共通－57：来到7F的最终记录点保存进度。

> ※此时可触发NO.4号其他P.A。

共通－58：进入ジエ・リヴォース的房间展开最终决战。

> ジエ・リヴォース有两种形态，第一形态速度快但攻击力一般，第二形态攻击力强但速度一般。战前请尽量为角色装备属性伤害减半的饰品，挑战推荐等级80。战斗胜利后全参战同伴的感情度相互+1。

ENDING

隐藏迷宫—七星の洞窟

提取之前在リヴォースタワー－7F记录点保存的存档，从7F大房间下方的传送点回到B1F，然后前往B1有圆柱状装置的场景，这时会发现原本被障碍阻断的通路现在已经通畅，进去之后利用里面的传送点就能来到神谕之间（オラクルルーム），从最左边的门进去就能来到七星洞窟。

这个迷宫共有30层，中途没有设置记录点，需要玩家一口气突破。迷宫内的敌人实力很强，一场战斗下来获得的经验值在十几万左右，在这里多转几圈可以轻松地将角色的等级提升到100以上。迷宫中有各位角色的最强武器，千万不可错过。进入迷宫之前记得购买“カエルの辉石”，作用是直接从迷宫里跳出来。

迷宫谜题要点提示

迷宫层数	要点提示
B4F	将四个房间内的宝箱全部打开。
B9F	调查石板得到提示，将队伍出场人员都编成为女性角色便能使通道打开。女性角色多于4名的情况下，队伍替补第一位也必须是女性角色。
B13F	将左右男女石像的位置调到面对面，这样通道就能打开。
B15F	这里的门是看不到的，需要自己去试，注意交叉点，需要进行微调才能前进。
B18F	门口倒着冒险者的房间进去就会中陷阱，全员HP为变1并强制发生战斗，打倒出现的敌人能获得51万的经验值。
B19F	将相邻房间内宝箱的开关情况调成相反，例如“关开关开”。
B20F	依旧是隐藏门的一层，不过这次简单了不少，出口在左边。
B24F	从左到右依次开启第二个、第三个宝箱令通道打开。
B29F	将左右两边男女石像的视线调至不对视即可开启通往下一层的通道。
B30F	BOSS战昴翼天使，记得一定要带上防石化的相关装备。战胜后从宝箱里取得的“水晶石”可细工为“神々の纹章”，这是ウェルチ习得最强招式的必要道具。

第五章 全P.A事件一览

“P.A发生时间表”中用颜色填满的部分是该P.A的发生时间段，不在此时间范围内就无法发生相应的P.A。上栏数值表示对应的P.A事件序号，而“与ミリー合流”指的是在エクダート或シルヴァラント城下町再会。“事件效果”中带“——”号的表示该P.A不会对角色感情度造成影响，属于一般的点缀剧情。

クラート

クラートNO.1号

触发条件： 到达アストラル城下町之前。

事件效果： ——

クラートNO.2号

触发条件： ヨシュア加入／タトローイNO.3号P.A发生完毕／未曾到旧种遗迹触发エリス事件。

事件效果： ——

クラートNO.3号

触发条件： ミリー已成为同伴。

事件效果： ——

P.A发生时期	クラート									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陆脱出前										
在アストラル大陆上陆										
ライアス暗杀事件后										
パージ神殿~星之船坠落之间										
与ミリー合流后										
与ロニキス合流后										
四国徽章收集开始										
四国徽章收集结束后										
在魔界与魔王展开激战										
到达ファーゲット后										

クラートNO.4号

触发条件：除ミリー、イリア以外的女性角色全部加入／ロニキス加入／ポートミスNO.8号P.A发生完毕

事件效果：——

クラートNO.5号

触发条件：ミリー、ロニキス加入／持有事件道具"オカリナ"／队伍成员数在7人以下

事件效果：可令ペリシー加入队伍，在未选"ペリシーってのはどう？"的状态下选择"ポムガってのはどう？"，ミリー&ペリシー对ラティ的感情度－1；在未选"ポムガってのはどう？"的状态下选择"ペリシーってのはどう？"，ミリー&ペリシー对ラティ的感情度＋1。

クラートNO.6号

触发条件：ウエルチ加入队伍

事件效果：可触发ホットNO.10号连锁P.A。

クラートNO.7号

触发条件：ティニーク加入队伍

事件效果：对话中选择"くすぐてみる"，ティニーク对ラティ的感情度－1；选择"メガネを外してみる"，ティニーク对ラティ的感情度＋1。

クラートNO.8号

触发条件：ペリシー已加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／シルヴァラントNO.6号P.A发生完毕

事件效果：ペリシー对ラティ的感情度－1。

クラートNO.9号

触发条件：フィア已加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／シルヴァラントNO.4号P.A发生完毕

事件效果：——

クラートNO.10号

触发条件：ティニーク已加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／持有消费道具"しおムスビ"一个以上

事件效果：对话中选择"梅とシャケか……"，ティニーク对ラティ的感情度－1；选择"いいえ，具は入れないとも！"，ティニーク对ラティ的感情度＋3。

ホット

P.A发生时期	ホット									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後										
バージ神殿～星の船										
ミリー合流 ※										
ロニキス合流										
4王国巡り開始										
4王国巡り終了後										
魔界～アスモデウス戦										
ファーゲット到着後										

ホットNO.1号

触发条件：ミリー不在队伍中／在ホット的道具店内接受老板运送货物的委托之后

事件效果：在道具店里发生ラティ给イリア购买礼物的事件，选择"プレゼントしましようか？"，イリア对ラティ的感情度＋2；选择"きっと似合いますよ"，イリア对ラティ的感情度＋1；选择"でも安物みたいだな"，イリア对ラティ的感情度－1。赠送礼物后可触发ホットNO.5号、ポートミスNO.4号以及オタニムNO.4号这几个连锁P.A。

ホットNO.2号

触发条件：シウス加入队伍／ミリー不在队伍中／ホッ道具店的委托结束后

事件效果：对话中选择"教えて！"，シウス与ラティ感情度相互＋1。

ホットNO.3号

触发条件：アシュレイ加入队伍

事件效果：——

ホットNO.4号

触发条件：ミリー加入队伍／ホットNO.1号P.A未曾发生

事件效果：对话中选择"ミリーにプレゼント"，ミリー对ラティ的感情度＋2；选择"イリアにプレゼント"，ミリー&イリア对ラティ的感情度－2；选择"话题を变える"，ミリー对ラティ的感情度－2。

ホットNO.5号

触发条件：ミリー加入队伍／ホットNO.1号P.A中赠予イリア礼物

事件效果：シウス加入队伍时ミリー对ラティ的感情度－1／シウス与ラティ的感情度相互＋1；シウス不在队伍时，ミリー对ラティ的感情度－2。

ホットNO.6号

触发条件：ロニキス和マーヴェル加入队伍

事件效果：——

ホットNO.7号

触发条件：ロニキス和ミリー加入队伍

事件效果：——

ホットNO.8号

触发条件：ロニキス、マーヴェル和ミリー加入队伍

事件效果：——

ホットNO.9号

触发条件：ペリシー加入队伍／ポートミスNO.7号P.A中选择"仕方がない。じゃあ少しだけだぞ"

事件效果：ペリシー对ラティ的感情度＋1；此后得到奇妙生物"バーニィ"，作用是提升大地图画面移动速度并且不遇敌。

ホットNO.10号

触发条件：ウエルチ加入队伍／四国徽章收集结束后／クラートNO.6号P.A发生完毕

事件效果：——

ポートミス

P.A发生时期	ポートミス									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後										
バージ神殿～星の船										
ミリー合流 ※										
ロニキス合流										
4王国巡り開始										
4王国巡り終了後										
魔界～アスモデウス戦										
ファーゲット到着後										

ポートミスNO.1号

触发条件：シウス加入队伍／接受退治海贼的任务or到达过アストラル大陆后

事件效果：对话中选择"加勢する"，シウス对ラティ的感情度＋1；选择"见守る"，シウス对ラティ的感情度－1。

ポートミスNO.2号

触发条件：フィア加入队伍／流程中选择C路线

事件效果：可触发トロップNO.1号连锁P.A。

ポートミスNO.3号

触发条件：ミリー加入队伍

事件效果：对话中选择"搜する决まつてる"，ミリー对ラティ的感情度＋1；选择"偶然通りかかった"，ミリー对ラティ的感情度－1。

ポートミスNO.4号

触发条件：ロニキス加入队伍／ホットNO.1号P.A中赠予イリア礼物

事件效果：ロニキス对ラティ的感情度－1。

ポートミスNO.5号

触发条件：ミリー&マーヴェル加入队伍

事件效果：对话中选择"确かにね"，マーヴェル对ラティ的感情度－1；选择"言えない"，ミリー对ラティ的感情度－1。

ポートミスNO.6号

触发条件：アシュレイ&フィア加入队伍／ムーア徽章入手后

事件效果：——

ポートミスNO.7号

触发条件：ペリシー加入队伍／ムーア徽章入手后

事件效果：选择"そういう问题じゃない"，ペリシー对ラティ的感情度－1；选择"仕方がない。じゃあ少しだけだぞ"，ペリシー对ラティ的感情度＋1，并能触发ホットNO.9号连锁P.A。

ポートミスNO.8号

触发条件：ミリー加入队伍

事件效果：可触发クラートNO.4号连锁P.A。

ポートミスNO.9号

触发条件：ペリシー加入队伍

事件效果：——

ポートミスNO.10号

触发条件： ミリー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后
事件效果： ミリー和ラティ的感情度相互+1。

オタニム

P.A发生时期	オタニム										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ムーア大陸脱出前											
アストラル大陸上陸											
ライアス暗殺事件後	■	■									
パージ神殿～星の船	■	■	■								
ミリー合流 ※	■	■	■	■							
ロニキス合流	■	■	■	■	■	■					
4王国巡り開始	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4王国巡り終了後	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
魔界～アスモデウス戦	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ファーゲット到着後											

オタニムNO.1号

触发条件： アシュレイ加入队伍
事件效果： ——

オタニムNO.2号

触发条件： フィア加入队伍／流程中选择C路线
事件效果： 对话中选择“はげます”，フィア对ラティ的感情度+1。

オタニムNO.3号

触发条件： ヨシュア加入队伍
事件效果： 选择“助けないと！”，ヨシュア对ラティ的感情度+1；选择“冷やかす”，ヨシュア对ラティ的感情度-1。可触发オタニムNO.7号连锁P.A。

オタニムNO.4号

触发条件： ミリー加入队伍／ホットNO.1号P.A中赠予イリア礼物
事件效果： ——

オタニムNO.5号

触发条件： マーヴェル加入队伍
事件效果： 可触发オタニムNO.10号连锁P.A。

オタニムNO.6号

触发条件： ロニキス加入队伍
事件效果： ——

オタニムNO.7号

触发条件： エリス加入队伍／オタニムNO.3号P.A发生完毕
事件效果： 选择“助けないと！”，エリス对ラティ的感情度+1；选择“冷やかす”，アシュレイ对ラティ的感情度-1。

オタニムNO.8号

触发条件： ウェルチ加入队伍
事件效果： ——

オタニムNO.9号

触发条件： 流程中未选择C路线／フィア加入队伍
事件效果： フィア对シウス的感情度+1。

オタニムNO.10号

触发条件： エリス加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／オタニムNO.5号P.A发生完毕
事件效果： 对话中选择“女性は性格だよ！”，エリス对ラティ的感情度+1；选择“う～ん……やっぱりボンキュッボン……”，エリス对ラティ的感情度-1。

オタニムNO.11号

触发条件： ティニーク加入队伍／四国徽章收集剧情结束后
事件效果： 对话中选择“違うよ、オオカミだよ”，ティニーク对ラティ的感情度+1；选择“そうそう、犬だよ”，ティニーク对ラティ的感情度-1。

タトローイ

P.A发生时期	タトローイ									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後	■	■								
パージ神殿～星の船	■	■	■	■						
ミリー合流 ※	■	■	■	■						
ロニキス合流	■	■	■	■	■					
4王国巡り開始	■	■	■	■	■	■	■			
4王国巡り終了後	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
魔界～アスモデウス戦	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ファーゲット到着後										

タトローイNO.1号

触发条件： アシュレイ加入队伍
事件效果： ——

タトローイNO.2号

触发条件： シウス加入队伍／ライアス暗杀事件后
事件效果： ——

タトローイNO.3号

触发条件： 到达过星之船坠落现场／ヨシュア加入队伍／未曾到旧种族遗迹触发エリス事件
事件效果 对话中选择“誰かを守りたいから”，ヨシュア对ラティ的感情度+1；选择“强さに意味はない”，ヨシュア对ラティ的感情度-1。

タトローイNO.4号

触发条件： 到达过星之船坠落现场／ヨシュア加入队伍／未曾到旧种族遗迹触发エリス事件
事件效果： 可触发クラートNO.2号连锁P.A。

タトローイNO.5号

触发条件： ヨシュア、マーヴェル加入队伍／未曾到旧种族遗迹触发エリス事件
事件效果 ヨシュア、マーヴェル的感情度相互+1。

タトローイNO.6号

触发条件： シウス、フィア加入队伍／イオニスNO.8号P.A未曾发生／アスト徽章入手后
事件效果： ——

タトローイNO.7号

触发条件： アシュレイ加入队伍／アスト徽章、ムーア徽章入手后
事件效果： 可触发イオニスNO.10号连锁P.A。

タトローイNO.8号

触发条件： シウス加入队伍／四国徽章收集剧情结束后
事件效果 根据シウス参加斗技比赛的成绩出现不同效果，斗技取得胜利，フィア以外的角色对シウス感情度+1、フィア对シウス感情度+2；斗技失利后，フィア以外的角色对シウス感情度-1、フィア对シウス感情度-2。

タトローイNO.9号

触发条件： ミリー、シウス、ティニーク加入队伍／四国徽章收集剧情结束后
事件效果： ——

タトローイNO.10号

触发条件： ティニーク加入队伍／四国徽章收集剧情结束后
事件效果： ——

トロップ

P.A发生时	トロップ										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ムーア大陸脱出前											
アストラル大陸上陸											
ライアス暗殺事件後	■										
パージ神殿～星の船	■										
ミリー合流 ※	■										
ロニキス合流	■	■	■	■	■						
4王国巡り開始	■	■	■	■	■	■		■	■	■	
4王国巡り終了後	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
魔界～アスモデウス戦	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ファーゲット到着後											

トロップNO.1号

触发条件： フィア加入队伍／流程中选择C路线／ポートミスNO.2号P.A发生完毕
事件效果： 对话选择“元気出してパアッといきましょう！”，フィア对ラティ感情度-1；选择“……シウスのことですか？”，フィア对ラティ感情度+1；选择“特に触れないほうがよさそうだな”，フィア对ラティ感情度-1。

トロップNO.2号

触发条件： ロニキス、アシュレイ加入队伍／持有资金在5000以上
事件效果： 对话选择“イリアさんが胜つと思う”，イリア对ラティ感情度+1；选择“アシュレイさんが胜つ”，アシュレイ对ラティ感情度+1。

トロップNO.3号

触发条件： ロニキス、ミリー加入队伍
事件效果： ——

トロップNO.4号

触发条件： ロニキス、ミリー加入队伍

事件效果： 可触发イオニスNO.1号连锁P.A。

トロップNO.5号

触发条件： ミリー、マーヴェル加入队伍

事件效果： 对话中选择"マーヴェルさんの言うとおりだよ"，ミリー对ラティ感情度+2、マーヴェル对ラティ感情度+1；选择"ミリーには似合わないよ"，ミリー对ラティ感情度-3、マーヴェル对ラティ感情度-1。选择后者的情况下再与ミリー对话5次能令ミリー对ラティ感情度+2。

トロップNO.6号

触发条件： ペリシー、ティニーク加入队伍

事件效果： 可触发エクダートNO.3号连锁P.A。

トロップNO.7号

触发条件： 四国徽章收集剧情结束后／イオニスNO.1号P.A发生完毕

事件效果： 取得特殊回复道具。

トロップNO.8号

触发条件： ウェルチ加入队伍

事件效果： 对话中选择"もうちょっみていこう"，ウェルチ对ラティ感情度+1。可触发エクダートNO.8号、イオニスNO.7号这两个连锁P.A

トロップNO.9号

触发条件： ミリー、ロニキス加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／ホットNO.8号P.A发生完毕。

事件效果： 剧情结束后与ロニキス对话，ロニキス对イリア、ラティ的感情度+1。

トロップNO.10号

触发条件： ミリー、ペリシー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后

事件效果： ——

トロップNO.9号

触发条件： アシュレイ、エリス加入队伍／未曾与"真红の盾"发生战斗

事件效果 剧情结束后エリス对アシュレイ的感情度+1。

エクダート

P.A发生时期	エクダート										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ムーア大陸脱出前											
アストラル大陸上陸											
ライアス暗殺事件後											
バージ神殿～星の船											
ミリー合流 ※											
ロニキス合流											
4王国巡り開始											
4王国巡り終了後											
魔界～アスモデウス戦											
ファーゲット											

エクダートNO.1号

触发条件： ロニキス、マーヴェル加入队伍／未曾与"真红の盾"发生战斗

事件效果： ——

エクダートNO.2号

触发条件： ロニキス、マーヴェル加入队伍／未曾与"真红の盾"发生战斗

事件效果： 可触发エクダートNO.4号连锁P.A。

エクダートNO.3号

触发条件： シウス、ティニーク加入队伍

事件效果： 可触发イオニスNO.6号连锁P.A。

エクダートNO.4号

触发条件： マーヴェル加入队伍／エクダートNO.2号P.A发生完毕／未曾与"真红の盾"发生战斗

事件效果 剧情结束后マーヴェル对ラティ的感情度+1。

エクダートNO.5号

触发条件： エリス加入队伍

事件效果： ——

エクダートNO.6号

触发条件： ティニーク加入队伍／シウス或アシュレイ加入队伍

事件效果： ——

エクダートNO.7号

触发条件： ウェルチ加入队伍

事件效果： ——

エクダートNO.8号

触发条件： シウス、ティニーク、ペリシー、ウェルチ加入队伍／トロップNO.8号P.A发生完毕／イオニスNO.7号P.A未曾发生

事件效果： ：——

エクダートNO.9号

触发条件： ヨシュア、ペリシー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后

事件效果： 可触发ヴァン・イ・イルNO.10号连锁P.A。

エクダートNO.10号

触发条件： ティニーク加入队伍／四国徽章收集剧情结束后

事件效果： ——

エクダートNO.11号

触发条件： イリア和ロニキス相互的感情度在8以上／四国徽章收集剧情结束后／トロップNO.9号P.A发生完毕

事件效果： 剧情结束后イリア和ロニキス的感情度相互+5。

イオニス

P.A发生时	オニス									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後										
バージ神殿～星の船										
ミリー合流 ※										
ロニキス合流										
4王国巡り開始										
4王国巡り終了後										
魔界～アスモデウス戦										
ファーゲット										

イオニスNO.1号

触发条件： ミリー、ロニキス加入队伍／トロップNO.4号P.A发生完毕／四国徽章收集剧情还未结束之前

事件效果： 最初的选择支，选择"话しかけない"，ミリー对ラティ的感情度-1。得到特殊道具后选择"クリーミィチーズを让る"，ミリー对ラティ的感情度+1、选择"クリーミィチーズを让らない"，ミリー对ラティ的感情度-1。可触发トロップNO.7号连锁P.A。

イオニスNO.2号

触发条件： ウェルチ加入队伍

事件效果： ——

イオニスNO.3号

触发条件： エリス加入队伍

事件效果： 剧情结束后ヨシュア对ラティ的感情度-1、エリス对ラティ的感情度+1。

イオニスNO.4号

触发条件： エリス加入队伍

事件效果： 选择"助けなきゃ"，エリス对ラティ的感情度+1；选择"少し、様子を见る"，エリス、ヨシュア感情度相互+1、エリス对ラティ的感情度-1。

イオニスNO.5号

触发条件： ウェルチ加入队伍

事件效果： ——

イオニスNO.6号

触发条件 ティニーク加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／エクダートNO.3号P.A发生完毕

事件效果： ——

イオニスNO.7号

触发条件 ウェルチ加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／持有资金在2000以上／トロップNO.8号P.A发生完毕

事件效果 事件结束后ウェルチ对ラティ的感情度+1，并得到道具"ホイーロー"。

イオニスNO.8号

触发条件： ウェルチ加入队伍／エクダートNO.11号P.A未曾发生

事件效果： 可触发タトローイNO.6号连锁P.A。

イオニスNO.9号

触发条件 ヨシュア、ペリシー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／ヴァン・イ・イルNO.10号P.A发生完毕

事件效果： 对话选择"……たしかに……"，ヨシュア对ラティ的感情度-1；选择"いやいや、それはヤバイだろ"，ヨシュア对ラティ的感情度+1。

イオニスNO.10号

触发条件： アシュレイ加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／タトローイNO.7号P.A发生完毕。

事件效果： ——

ヴァン・イ・イル

P.A发生时期	ヴァン・イ・イル									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後										
バージ神殿～星の船										
ミリー合流 ※										
ロニキス合流										
4王国巡り開始										
4王国巡り終了後										
魔界～アスモデウス戦										
ファーゲット										

ヴァン・イ・イルNO.1号

触发条件： アシュレイ加入队伍

事件效果： 有三个选项分支，①按照“終わりなんてない”→“敌を倒す『剣』となる力”→“はい”的顺序回答，アシュレイ对ラティ的感情度-3。②按照“終わりなんてない”→“敌を倒す『剣』となる力”→“いいえ”的顺序回答，アシュレイ对ラティ的感情度+1。③按照“終わりなんてない”→“己を律する『锁』となる力”的顺序回答，アシュレイ对ラティ的感情度+3。可触发シルヴァラントNO.10号连锁P.A。

ヴァン・イ・イルNO.2号

触发条件： シウス加入队伍／持有资金在1000以上

事件效果： 对话中选择“いいよ”，シウス对ラティ的感情度+1；选择“やだよ”，シウス对ラティ的感情度-1。

ヴァン・イ・イルNO.3号

触发条件： ロニキス、ヨシュア、マーヴェル加入队伍／未曾到旧种族遗迹触发エリス事件

事件效果： 剧情结束后与マーヴェル对话，ロニキス、ヨシュア、マーヴェル对ラティ的感情度+1。

ヴァン・イ・イルNO.4号

触发条件： ペリシー、ヨシュア加入队伍

事件效果： ——

ヴァン・イ・イルNO.5号

触发条件： 在旧种族遗迹内未曾救出エリス

事件效果： ——

ヴァン・イ・イルNO.6号

触发条件： エリス加入队伍

事件效果： ——

ヴァン・イ・イルNO.7号

触发条件： ウェルチ加入队伍

事件效果： ——

ヴァン・イ・イルNO.8号

触发条件： エリス加入队伍

事件效果： 对话中选择“それはちょっと……”，ミリー对ラティ的感情度-1；选择“ピンクか。ミリーらしいな”，ミリー对ラティ的感情度+1。

ヴァン・イ・イルNO.9号

触发条件： 除ミリー和イリア外，有任意一名女性角色加入／四国徽章收集剧情结束后，ヴァン国王对话之前

事件效果： ——

ヴァン・イ・イルNO.10号

触发条件： ヨシュア、ペリシー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后，ヴァン国王对话之前／エクダートNO.9号P.A发生完毕

事件效果： 可触发イオニスNO.9号连锁P.A。

シルヴァラント

P.A发生时期	シルヴァラント									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ムーア大陸脱出前										
アストラル大陸上陸										
ライアス暗殺事件後										
バージ神殿～星の船										
ミリー合流 ※										
ロニキス合流										
4王国巡り開始										
4王国巡り終了後										
魔界～アスモデウス戦										
ファーゲット										

シルヴァラントNO.1号

触发条件： マーヴェル加入队伍／シルヴァラント徽章入手／未曾与“真红の盾”发生战斗

事件效果： ——

シルヴァラントNO.2号

触发条件： ヨシュア加入队伍／シルヴァラント徽章入手／未曾到旧种族遗迹触发エリス事件

事件效果： ——

シルヴァラントNO.3号

触发条件： ミリー在エクダート加入队伍／ミリー对ラティ的感情度在9以上／シルヴァラント徽章入手

事件效果： ミリー、ラティ的感情度相互+1；得到饰品“お守り”。

シルヴァラントNO.4号

触发条件： フィア加入队伍／シルヴァラント徽章入手／流程中未曾选择C路线

事件效果： フィア、シウス的感情度相互+1；可触发クラートNO.9号连锁P.A。

シルヴァラントNO.5号

触发条件： エリス加入队伍／シルヴァラント徽章入手

事件效果： リー、エリス对ラティ的感情度+1。

シルヴァラントNO.6号

触发条件： ミリー加入队伍／シルヴァラント徽章入手

事件效果： 可触发クラートNO.8号连锁P.A。

シルヴァラントNO.7号

触发条件： 四国徽章收集剧情结束后／ミリー在シルヴァラント加入

事件效果： 可触发シルヴァラントNO.8号连锁P.A。

シルヴァラントNO.8号

触发条件： ウェルチ加入队伍／四国徽章收集剧情结束后／シルヴァラントNO.7号P.A发生完毕

事件效果： ——

シルヴァラントNO.9号

触发条件： ペリシー加入队伍／四国徽章收集剧情结束后

事件效果： ——

シルヴァラントNO.10号

触发条件： アシュレイ加入队伍／アシュレイ对ラティ的感情度在9以上／ドゥルス镇崩坏后／ヴァン・イ・イルNO.1号P.A发生完毕

事件效果： 在皇宫的中庭里ラティ可从アシュレイ那里习得最强必杀技“皇龙奥义”。

其他P.A

P.A发生时期	其他P.A			
	1	2	3	4
ムーア大陸脱出前				
アストラル大陸上陸				
ライアス暗殺事件後				
バージ神殿～星の船				
ミリー合流 ※				
ロニキス合流				
4王国巡り開始				
4王国巡り終了後				
魔界～アスモデウス戦				
ファーゲット				

NO.1号其他P.A

触发条件： ミリー加入队伍

事件效果： 可触发ミリー堆雪人的情节。

NO.2号其他P.A

触发条件： 从俘虏收容所将同伴救出来以后

事件效果 可从セーフハウス里听到关于世界光景的话题。

NO.3号其他P.A

触发条件： エリス加入队伍／在バイオ研究所内了解到魔王的过去后

事件效果 在セーフハウス里发生ヨシュア和エリス讨论“正义”的相关事件。

NO.4号其他P.A

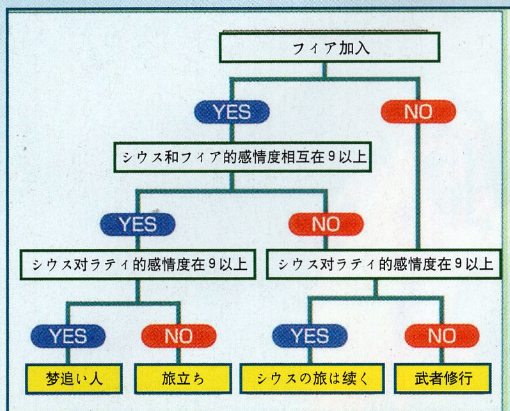
触发条件： ペリシー加入队伍／在リヴォースタワー最后的记录点保存过存档

事件效果： ——

第六章 全角色结局一览

击倒最终BOSS后，游戏迎来最终结局，根据玩家之前在流程中做出的不同选择，各位角色的结局动画也有所差异，下面给出全角色结局的分支资料。

シウス结局概要



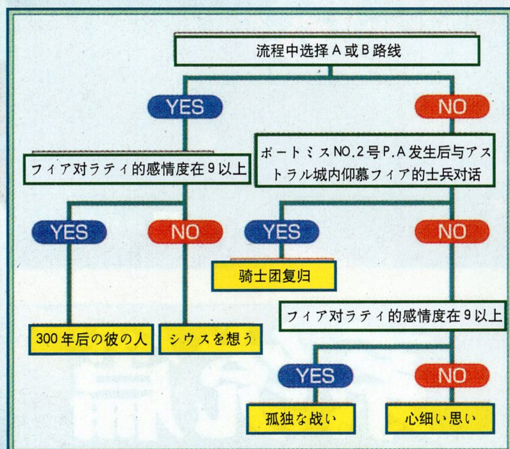
●梦追い人

成为了能够留名300年的剑士，シウス毅然决定外出进行武者的修行，フィア尊重他的决断为其饯行。

●旅立ち

フィア与决定外出的シウス一同踏上了漫长的武者修行旅程。

フィア结局概要



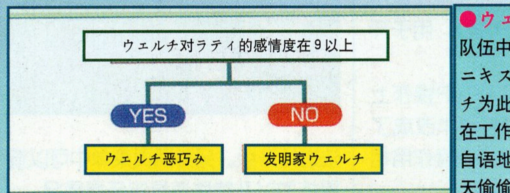
●骑士团复归

洗脱暗杀罪名的フィア在骑士团中展开了属于自己的新人生。

●300年后の彼の人

即便相隔300年，フィア依然感觉到ラティ就在自己身边。

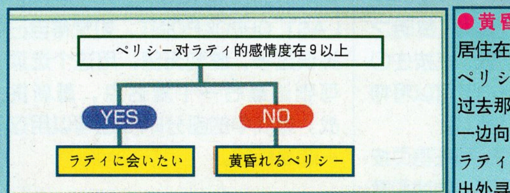
ウエルチ结局概要



●ウエルチ悪巧み

队伍中的帅哥——ラティ与ロニキス都没能追到手，ウエルチ为此感到十分遗憾。不过她在工作的时候突然停下手自言自语地说了一句：“不如过几天偷偷地去找他们看看吧。”

ペリシー结局概要



●黄昏れるペリシー

居住在シルヴェラント岬角的ペリシー一边回忆着发生在过去那段冒险中的快乐往事，一边向已经消失在遥远彼方的ラティ他们述说自己当时积极出外寻找伙伴时的心情。

ヨシュア结局概要

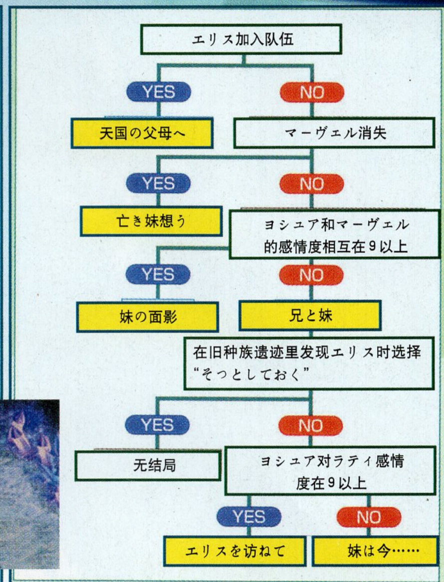
●天国の父母へ

现在的ヨシュア只要一会儿看不到エリス就会担心得团团转，就算他独自去双亲的墓前将与妹妹重逢的事告诉他们时也一样。

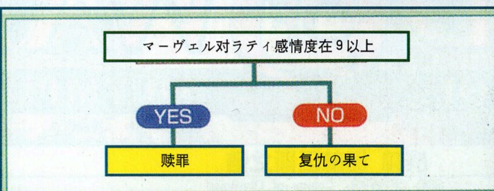
●妹の面影

ヨシュア向マーヴェル说出了她长得与自己的妹妹很像这件事，マーヴェル听了之后随即流下了眼泪。





マーヴェル结局概要



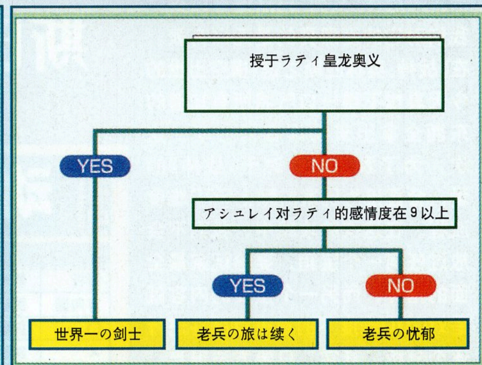
●赎罪

当完成报仇大愿的マーヴェル意识到这都亏了同伴们的支持之时，映在她眼中的景色瞬间变得特别美丽……

アシュレイ结局概要

●世界一の剑士

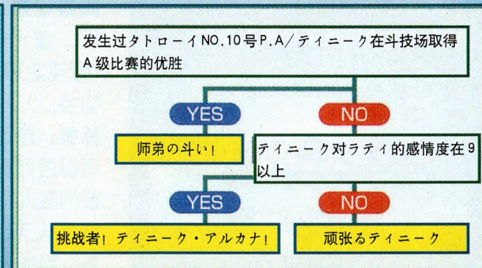
将一切都托付给ラティ的アシュレイ，在酒馆中听到一群年轻人正在谈论自己的梦想。其中一位说自己要成为世界第一的剑士，对他这个看起来有些狂妄的梦想，アシュレイ却笑着表示赞同，因为他从心里认为年轻人就应该怀有壮大的梦想，并且越壮大越好。



ティニーク结局概要

●师弟の斗い！

ティニーク在斗技场取胜一事带给了少年リュカ莫大的勇气。现在，少年向ティニーク提出了一决胜负的请求。一场师兄弟之间的精彩对决就要在斗技场上演了！



这，就是斯巴达之魂的起点！

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

PlayStation Portable

战神 奥林匹斯之链

GOD OF WAR：Chains of Olympus

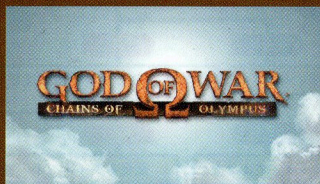
◆SCEA◆ACT◆2008年3月4日◆美版◆1人

◆39.99美元◆无对应周边◆17岁以上

PSP

文 地狱伞兵

"《战神》系列"自从诞生以来，我们对它的爱那真的是无以言表。在《战神 奥林匹斯之链》横空出世的今天真恨不得一口气将所有知道的东西全拿出来和读者们分享。这次，为了表达我们对于《战神》的爱，会直接为玩家们献上GOD难度流程。在这次的攻略中，我们不会放过任何一个宝箱，要给玩家最全面的指导，而另一个重要的内容就是对GOD难度下的重难点战斗进行逐个分析。其实，只要方法得当，每一位玩家都能从"GOD难度"中找到别样的快乐。在这里只是推荐一下身边各位同仁摸索出来的打法，相信会给诸位玩家带来帮助的。



斯巴达之魂的准备 系统篇

动作介绍

基本操作

滑杆	移动	□	轻攻击
方向键	武器切换	L	防御
○	抓投	R	魔法
×	跳跃	START	菜单
△	重攻击	SELECT	暂停

补充说明

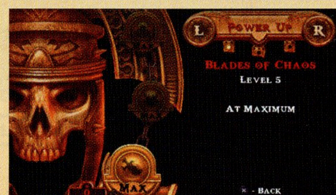
武器切换：在获得"宙斯铁拳"后，按十字键的↓方向，可在"混沌之刃"与"宙斯铁拳"中进行切换。

抓投：普通敌人在各种状态下都可以进行抓投，一些不能直接抓投的敌人可在浮空后使用投技(巨型敌人无效)，或在削减其体力后，当敌人或BOSS头上出现○键时，使用抓投，并按照QTE的提示正确输入指令，完成对敌人的最后一击。另外，本作中○键还兼备了动作键(PS2版《战神》中的R1键)，用于开机关、开宝箱等。

L键与R键的配合：因为PSP操作上的原因，本作中的翻滚动作改成了L+R+相应方向，翻滚的回避作用相当明显，一定要熟练掌握。

R键与其它按键配合：同样因为PSP按键较少，魔法也是以按键组合的方式来实现的。按住R键，按△键为使用"伊夫里特"；按□键为"黎明之光"；按○键为渡神之怒。在按住○键推动某些物体时，按R键可以将物体一脚蹬出去，R键可蓄力。

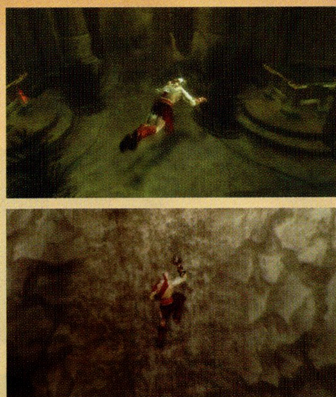
升级武器：进入菜单后，可在首页按住○键消费红魂，对武器、盾牌和魔法进行升级。另外两页菜单中可以查看技表以及特殊道具的获得情况。



暂停选项：暂停后可以进入OP－TIONS对游戏进行设定，另一个比较有用的选项是RESTRAT FROM LAST CHECKPOINT，如觉得自己失误过多，胜利无望，用这个选项可到达最后一个复活点，重新挑战。游戏中的部分BUG也可以用这一选项恢复。

特殊场合操作		
场景	操作	功能
水面时	×键	水面跳跃
潜水时	△或×键	向水面泳
	□键	向下方潜
	R键	长按蓄力后松开快速前冲
攀岩时	滑杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	配合方向快速移动
天花板上	滑杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	向脸朝着的方向快速移动
	R键	从天花板上直接跳下

注：本作中攀岩时无法抓投。





武器分析

混沌之刃 THE BLADES OF CHAOS







混沌之刃之奎托斯的基本武器，在本作中它的攻击范围被缩减，招式方面与2代相接近，但把之前强大无比的“海格力斯的热情”削弱了。不过最后一下变向使用依然是混沌之刃的主力技。下表中只是列出了一些特殊组合，在游戏中□和△交替按还能派生出一些连续技。但要注意，招式中的浮空和吹飞效果对巨型敌人无效。对可浮空的敌人，“猎户座的鱼叉”异常好用，可跳起后按△键令敌人弹起，只要奎托斯早于敌人落地，就可以连按○键把敌人活活扯死(这招俗称“放风筝”)。另外，与L键组合的地面乱舞型招式，中途均不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，随意使用的话是相当危险的。总的来说，整件武器的平衡性有所上升，在高难度时，招式的运用更加讲究。

等级	技能名称	技能原名	操作	技能说明
1	伊卡洛斯跳跃	ICARUS LIFT(AIR)	空中按×	就是一般动作游戏的二段跳
	亥伯龙神飞升	HYPERION ASCENSION	按住△	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
	猎户座的鱼叉	ORION'S HARPOON	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面
	普罗米修斯的羽毛	PLUME OF PROMETHEUS	□，□，△	高速实用型连技，第三下有浮空效果
2	周而复始的混沌	OYCLONE OF CHAOS	L+□	横向回旋的范围攻击，中途不可取消
	周而复始的混沌(空中)	OYCLONE OF CHAOS(AIR)	空中L+□	在空中横向舞动链刃
3	海格力斯的热情	SPIRIT OF HERCULES	△，△，△	强力的直线浮空连击，起始动作较慢
	海格力斯的勇猛	VALOR OF HERCULES	△，△，□	强力的范围吹飞连击，速度也比较慢
	亥伯龙神之力	HYPERION MIGHT	按住□	地面的范围吹飞攻击
4	复仇女神的狂暴	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	L+○	前方快速乱舞攻击，中途不可取消
	复仇女神的狂暴(空中)	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	空中L+○	在空中纵向舞动链刃
	赫尔墨斯急袭	HERMES RUSH(EVADING)	翻滚中按住□	回避动作后的肩撞，有吹飞效果
	赫尔墨斯飞升	HYPERION RISE(EVADING)	翻滚中按住△	回避动作后的浮空攻击，自己会高高跃起
5	地狱深渊之怒	TARTARUS RAGE	L+△	纵向三下重击，第三下有浮空效果，中途不能取消
	地狱深渊之怒(空中)	TARTARUS RAGE(AIR)	空中L+△	从天而降的地面冲击，有浮空效果



宙斯铁拳 THE GAUNTLET OF ZEUS



这是本作中的新增武器，可以说是“《战神》系列”中最强武器，其实力完全超越了混沌之刃，惟一的缺点就是速度稍慢，但是几乎每下都可以造成普通敌人的硬直！首先宙斯铁拳本身具有超高的攻击力，升至3级时，几乎每一拳都可以达到混沌之刃连击结尾一击的威力。拳头的另一个特点是大部分招式都可以蓄力，但从个人经验来看，普通的三连拳蓄力的威力提升幅度不明显，不蓄力的效果更好，可弥补速度上的不足。“奥林匹斯打击”具有快速破甲破盾的效果，对特定的敌人十分有效，而空中版本的蓄力时间短，破坏力却大得惊人，可善加利用。“奥林匹斯雷鸣”在二段跳后蓄力比较安全，蓄满力的打击范围广，威力巨大，在混战中大有发挥。宙斯铁拳几乎可以用来对付所有的敌人和BOSS，是游戏中后期的主力武器。另外，宙斯铁拳命中敌人可额外取得少量红魂。

等级	技能名称	技能原名	操作	技能说明
1	宙斯之力	STRENGTH OF ZEUS	按住□或△	普通攻击的蓄力版本
2	奥林匹斯打击	OLYMPIC STRIKE	L+□	前方直线突进攻击，有吹飞效果
	奥林匹斯打击(空中)	OLYMPIC STRIKE(AIR)	空中L+□	由空中向斜下方进行打击，有浮空效果
	赫尔墨斯交叉	HERMES CROSS(EVADING)	翻滚中按住□	回避后向前猛挥一拳，有吹飞效果
	赫尔墨斯复仇	HERMES REVENGE(EVADING)	翻滚中按住△	回避后使出升龙拳，有浮空效果
3	闪电奔跑	LIGHTNING RUNNING	L+○	向前奔跑与翻滚相当的距离
	闪电痛击	LIGHTNING THRASH(RUNNING)	奔跑中按□	跑动后的闪电二连击，有吹飞效果
	闪电冲击波	LIGHTNING SURGE(RUNNING)	奔跑中按△	跑动后的浮空攻击，自身不会跳起
	闪电痛击(空中)	LIGHTNING THRASH(AIR)	空中L+○	在空中直接使出闪电二连击
	奥林匹斯雷鸣	OLYMPIC THUNDER	L+△	猛砸地面产生圆形冲击波，有浮空效果
	奥林匹斯雷鸣(空中)	OLYMPIC THUNDER(AIR)	空中L+△	从空中砸向地面，产生冲击波

哈迪斯的挑战1 火之命运 FIERY FATE

只用伊夫里特杀死50个士兵。在士兵身上可以获得一些蓝魂，而场地两侧还有两个变色宝箱。士兵同屏最多出现5个。只是场景中会时不时出现独眼巨人，士兵被巨人打死也算挑战失败，及时把巨人清除掉。建议在使用空中L+□。但如果巨人和士兵靠得很近，直接使用伊夫里特。

太阳盾 SUN SHIELD



太阳盾接近于一件情节道具，在多场战斗中必须使用，主要是将敌人的飞行道具反弹，只有这样才能对某些敌人或BOSS造成伤害。而且在低难度时，能否熟练掌握完美防御对于游戏进程的影响并不大，因此一开始可能会被玩家所忽视。但是在较高难度中，它的作用是非常明显的，因为完美防御可以弹开不少普通防御无法应对的招式，并且看准时机进行弹反的话能让大部分敌人出现大硬直。而两种反击动作都有无敌时间，经常可以化被动为主动，在对抗强敌或恶心的杂兵配合时还是相当有用的。反击方面推荐使用“太阳神的闪光”，速度和范围兼备。需要指出的是，完美防御比想像中要简单，有时候连点L键也有效，当然，掌握一下敌人的出招节奏，会有更高的成功率。





等级	技能名称	技能原名	操作	技能说明
1	太阳神的逆转	HELIOS REVERSE	攻击命中瞬间按L	完美防御，对一些普通防御不能的招式也有效
2	太阳神的闪光	HELIOS FLASH(PARRY)	完美防御后按□	横向的防御反击，有吹飞效果
	太阳神的攻势	HELIOS OFFENSIVE(PARRY)	完美防御后按△	纵向的防御反击，有浮空效果
	太阳神的反射	HELIOS REFLECT	攻击命中瞬间按L	完美防御的有效时间增加，判定会宽松一些

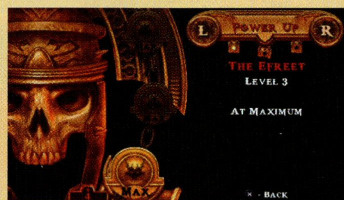
魔法介绍

伊夫里特 THE EFREET



伊夫里特是这一作中最高效实用的魔法，其功效相当于2代中的“阿特拉斯地震”。使用伊夫里特时，奎托斯处于全身无敌状态，相当于“放保险”。而魔法升级之后，不仅可以增加威力，还可以延长无敌时间，可谓攻守兼备。“魔鬼地狱”的喷火有些分散，如能将敌人逼入角落使用，可以制造最大的伤害输出。2级喷火结束比较突然，无敌时间消失得也突然，如敌人没有死亡，建议立即翻滚跳开，以免不测。3级的最后一下范围很广，一般不会有这方面的担忧。





等级	技能名称	技能原名	操作	技能说明
1	魔鬼的狂暴	DEMON FURY	R+△	大范围的圆形火焰冲击波
	魔鬼的狂暴(空中)	DEMON FURY(AIR)	空中R+△	效果与在地面使用相同
2	魔鬼地狱	DEMON INFERNO	R+△后连按○	冲击波后在地面追加喷火攻击
3	魔鬼之怒	DEMON RAGE	R+△后连按○	地面喷火之后再追加一次冲击波

黎明之光 LIGHT OF DAWN

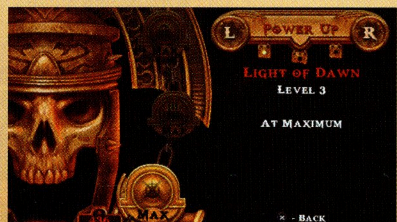
黎明之光与1代中的“宙斯的狂暴”比较相似，相当于弓箭，不过这个魔法的存在却相当鸡肋。首先黎明之光的攻击力很低，魔力值消耗却不小；其次游戏中并没有设计一些非要使用弓箭才能通过的地方，连情节道具的作用也显现不出来；如果是要干掉离得很远的弓箭手，用太阳盾的“太阳神的逆转”反弹弓箭就行了。因此黎明之光没有什么使用的价值，完全不升级对于游戏进程也丝毫没有影响。



等级	技能名称	技能原名	操作
1	太阳耀斑	SOLAR FLARE	R+□
	太阳耀斑(空中)	SOLAR FLARE(AIR)	空中R+□
2	太阳耀斑升级	SOLAR FLARE UPGRADE	R+□
3	耀眼的太阳	RADIANT SUN(CHARGED)	R+□蓄力

技能说明	
太阳耀斑	向前方目标投掷光球
太阳耀斑(空中)	在空中投掷光球
太阳耀斑升级	光球的攻击力上升
耀眼的太阳	投掷蓄力大光球





渡神之怒 CHARON'S WRATH

渡神之怒是本作中新增的魔法，也是BOSS冥界渡神极具威胁的一招，高难度时奎托斯被这一招粘上可能直接就挂了。渡神之怒的效果比较特别，由渡神面具发出的鬼火本身的威力并不大，但可以让敌人出现较长时间的硬直，此时可以用铁拳迎头痛击，威力不俗。需要注意的是，鬼火的硬直效果对一些大型敌人无效，或是只出现短暂的硬直，但也可以取消敌人的一些攻击动作，同样可以利用。鬼火的另一特性是有传染性，如果多个敌人靠得比较近，用一发鬼火就能让他们都燃烧。鬼火空发时不消耗魔力值，所以可以放心使用。只是从实用度来看，渡神之怒和伊夫里特相比还有差距，而且这个魔法的取得时间太晚了，魔力消耗也不小，对其实用性也有一定的负面影响。





等级	技能名称	技能原名	操作
1	渡神之怒	CHARON'S WRATH	R+○
	渡神之怒(空中)	CHARON'S WRATH(AIR)	空中R+○
2	渡神之怒升级	CHARON'S WRATH UPGRADE	R+○
3	渡神之怒升级	CHARON'S WRATH UPGRADE	R+○

技能说明	
渡神之怒	让目标身上燃起鬼火，造成连续伤害
渡神之怒(空中)	在空中发射鬼火
渡神之怒升级	鬼火的攻击力提升
渡神之怒升级2	鬼火的攻击力再次提升

哈迪斯的挑战2
完美主义 PERFECTION

无伤消灭20个双刀士兵。这一关不能使用魔法，双刀士兵的部分招式不能普通防御，只能完美防御。但完美防御的风险太高。高效方面当然还是选择大威力的拳头，招式则选用空中的“奥林匹斯雷鸣”(空中L+△)，蓄力使用可以两击将双刀兵致死，而且冲击波的范围可以

角色成长

魂的种类

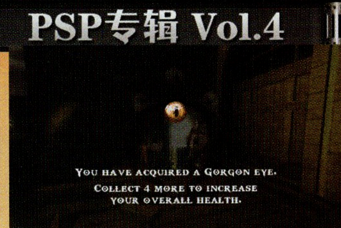
本作依然将游戏中的魂分为绿、蓝、红3种。绿魂回复体力、蓝魂回复魔力，且分别对应各自颜色的宝箱，部分宝箱的颜色会改变，这种情况按住○键打开宝箱时，箱子显示的颜色即为魂的颜色。这些有回复作用的魂只在杀死特定敌人时才能获得，而以QTE杀死这些敌人，可以获得更多的魂，在将BOSS打入下一下阶段也可以获得回复的机会。红魂是最常见的魂，相当于经验值，可随时用于武器或神力的强化，十分方便。红魂对应红色宝箱，在杀死敌人、破坏物



品后均可获得红魂。用特定的方式杀死敌人，比如在连击数超过10时，以○键杀死敌人，还可以获得10点红魂的额外奖励。另外一种红魂奖励方式是连击，在达到特定连击数时会得到固定的红魂。不过本作的武器性能和敌人数量决定了要打出高连击比较困难，因此建议达成10连技之后就多用○键杀敌，所得奖励还比较稳定。

体力及魔力上限

如果是看到没有颜色的宝箱，那就要注意了，这种宝箱一般装有特殊道具"女妖之眼"(GORGON EYES)和"凤凰羽毛"(PHOENIX FEATHERS)。每取得5个女妖之眼就可以提升一次体力上限，而5个凤凰羽毛可提升一次魔力上限。两种道具均为15个，但游戏中有这类宝箱的地方并不止30处，前面错过了后面还有机会补回，允许玩家有一些遗漏，这是《战神》系列"中一个十分体贴的设定。在本篇攻略的流程部分，我们会给出已经



探明的可以最早拿到的女妖之眼和凤凰羽毛的位置，这样奎托斯能以较多体力和魔力应对后期的战斗。而且之后这类不发光的宝箱中出现的都是红魂，对武器魔法的成长也有不小的帮助。在体力魔力未满时，有部分不发光的宝箱打开后出现的是红魂，但读档后再拿一次又变成了特殊道具，这一点需要玩家特别注意一下。

技能成长推荐

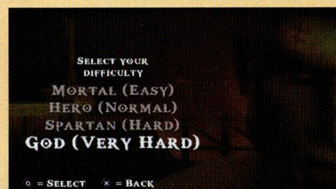
在本作中，将所有武器、魔法升至满级，需要75000点红魂，所需红魂数量比较少，所以尽管流程比较短，也仅在最高难度时，因为红魂取得数量下降而有可能在一周目无法实现全能力升满，升级顺序在高难度时比较有讲究。依照个人经验，在一周目时，最先需要升级的是混沌之刃，但也只需升至3级，习得强力实用技的"海格力斯的热情"后，红魂可以先省着。之后推荐升级伊夫里特和太阳盾，3级伊夫里特的无敌时间和威力都可以降低难度，而太阳盾的防御反击物美价廉，也能时不时发挥些意想不到的效果。取得宙斯铁拳后，第一时间将其升至满级，这样一来可以大大增强战力，对游戏中后期的战斗很有帮助。至此技能成长就没有什么特别需要注意的地方了，视手中红魂数量进行其他项目的升级即可。

强化所需红魂一览

装备名称	2级	3级	4级	5级
混沌之刃	2650	4850	8750	11250
伊夫里特	3500	10000	–	–
太阳盾	1500	–	–	–
黎明之光	2250	6250	–	–
宙斯铁拳	3750	10250	–	–
渡神之怒	3000	7000	–	–

游戏难度设置

在难度设置方面，本作提供了4种难度。游戏初期即可选择MORTAL(凡人=EASY)、HERO(英雄=NORMOL)和SPARTAN(斯巴达=HARD)3种难度，以任意难度通关一次，GOD(神=VERY HARD)难度便可开启。在各难度下，角色的基础数值会各有不同，下表中的攻击力



示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为玩家对于被敌人造成的伤害的抵抗力；而绿魂、蓝魂表示取得这些魂时的回复量，额外奖励不受此数值影响；魔力指使用魔法时魔力的消耗速度。从以下数据中可以看到，GOD难度的伤害值为HERO难度的5倍，虽然敌人的配置并没有什么变化，但光是5倍伤害都有些耸人听闻了，而整款游戏中也只有GOD难度才会给玩家制造真正的麻烦，因此本攻略的流程部分也是以GOD难度为基准的。另外，在任意难度通关一次，剧情动画都可以跳过，这一点算是细节上的改良，这样一来，在挑战GOD难度时，就不会为不能跳过的剧情影像所扰了。

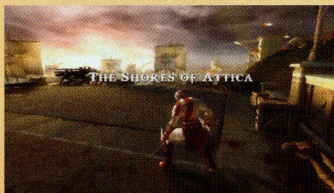
各难度基础能力对比表

难度等级	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	魔力
MORTAL	200%	200%	150%	150%	200%	75%
HERO	100%	100%	100%	100%	100%	100%
SPARTAN	100%	40%	75%	75%	100%	100%
GOD	75%	20%	25%	25%	75%	100%

斯巴达之魂的战斗之路 流程篇

THE SHORES OF ATTICA

阿提卡的抵抗



故事开始的时候，波斯帝国的大军已经兵临城下，希腊城市阿提卡已经危在旦夕。奎托斯受奥林匹斯众神的指派，领导希腊军队奋起抵抗波斯帝国的侵略。面对这群波斯士兵，最安全的方法就是用○键进行投技打击。现在玩家还可以熟悉一下浮空打击方式，就是X键进行二段跳到空中后，再用△键进行重击，这样地面的敌人可以被打浮到半空中，接下来用○键进行空中投技打击。以后这一套连续技将会经常被使用到，绝对是对付一般杂兵最安全的打法，千万不要小看。扫清平台上的波斯士兵，用巨弩攻击敌船后平台会被炸开一个豁口。从这豁口跳下去来到屋内，这里有不少木箱子，破坏后会有红魂，往后场景中能破坏的物品都要尽量击破，这笔收入还是相当可观的。

开门的时候会有个独眼巨人破门而入，这里要进行角力，连打○键即可。当角力结束后，发生了意想不到的事情。波斯王带来的不仅是大军，更有一头残暴无比的巨蜥怪Basilisk。它突然将头伸了进来，吞掉了独眼巨人。接下来就是和巨蜥怪Basilisk的第一次战斗。



一次打击多个敌人。只是这一招并非百分百安全，最好是等敌人冲过来时再跳起使用，要是从空中降下时不小心落在敌人的刀刃上那就直接挂了。

BOSS战：巨蜥怪Basilisk第一战

对于它的普通撕咬攻击可以使用L键防御，防御后使用□□△键进行攻击是最稳妥的打击方式。在蜥蜴喷火的时候，只能使用L+R配合滑杆左右翻滚来回避。在出现QTE之后，将巨蜥放翻在地，立刻根据提示跑向刚才独眼巨人遗留下来的那根大锤，狠狠砸向巨蜥的脑袋。在付出了一只眼睛的代价后，



巨蜥向城内逃去，奎托斯只好随之深入城中。

在海滩上注意躲避敌人投射过来的火球，另外这里的栅栏都是可以破坏的，不要放过。将攻城车推向城门后破门。在城门左侧的木台上能够获得【女妖之眼01】。

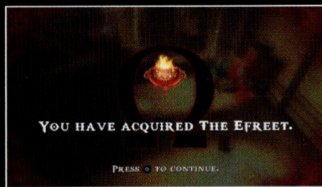


进城后出现波斯弓箭兵的阻拦，小心地从水里游过去灭之。转动机关开启一侧的大门，这里如果松开机关，大门会缓缓关闭，必须迅速靠近门口后利用L+R配合方向键翻滚才能顺利通过。另外，这里转动机关的时候会有杂兵出现，如果他们没有主动攻击即可无视，一定要尽快通过大门。进入后优先消灭场景内的弓箭兵，右侧的木制大型攻城车可以破坏，里面有两个红魂宝箱。接着将左侧攻城车破坏，顺梯上行。爬到一半的时候，按×键可以跳到中间的木板上，在里面的宝箱中获得【女妖之眼02】。

到达顶端后在一个平台上清理掉几个杂兵后，进入右侧的房间，与波斯王碰面了。

BOSS战：波斯王

波斯王被狂妄自大冲昏了头脑，根本就没将奎托斯放在眼里。不过，他很快就明白——奎托斯带来的是他的死讯，小小的波斯王哪是斯巴达之魂的对手！波斯王有三种攻击方式，普通2段挥刀可以用L键完美防御，不过另有两种攻击是无法防御的。一是大刀变红后可以产生破防效果。第二招就是他独门特技"伊夫里特"，具有大面积攻击效果。不过这两招比普通攻击发动要慢一些，只要看到他做出准备动作了，就要迅速利用翻滚进行躲避。□□△是目前最有效的攻击招式。此战中还有杂兵作祟，特别是在GOD难度下，杂兵在BOSS战中也是不小的威胁，所以要优先、快速解决。被放翻在地的波斯王开始向奎托斯求饶，但是斯巴达之魂并没有理会这只蝼蚁的哀求，用一只沉重的宝箱结果了这个不知天高地厚的家伙。胜利后获得第一个魔法"伊夫里特"。



战斗结束后，大殿内两扇门自动开启，进入右侧房间，便是每作必有的迷你游戏，只不过这次只能在第一次得到红魂。

出门来到城楼外，这里不断会有波斯士兵从攻城梯爬上来增援，这里可以将那些梯子踢倒，拖延士兵爬上城楼的时间。但中途敌人还会扶起楼梯，所以玩家也可以等他们上来后逐个击破，大概5、6批之后就不会再有敌人上来了。之后将巨弩调整，对准巨蜥怪射击，吃了一击的巨蜥继续向城内跑去。

隐藏秘密01

将巨弩调整到中间位置进行射击可破坏远处的一座建筑物，到时候可去到那里获得宝物。

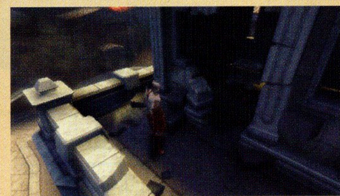
进入房间后先别慌着扳动机关，前方阁楼上可获得第一根【凤凰羽毛01】。





下去后就是第一次和独眼巨人的战斗。独眼巨人的全部招数都是无法防御的，所以玩家只能依靠它攻击的间隙进行反击。巨人两下砸地然后接双手一拍的攻击后会有一段较长时间的停顿，这是对它实施打击的好机会。□□△是目前最有效的招式。。利用机关到达底层，出门后第一次与独眼巨人遭遇。独眼巨人的所有攻击都带有破防效果，因此玩家只能不断回避才能够躲闪它的攻击，然后在它的进攻间隙进行反击。巨人两下砸地然后接双手拍击的攻击之后会有一段较长的停顿时间，这是对它实施打击的好机会。□□△仍然是目前最有效的招式。

接下来在记录点左侧可以获得【女妖之眼03】。然后顺着墙壁攀上城楼，在这块地区又遇到不厌其烦架梯子的波斯士兵，如果不想让杂兵聚到一起对奎托斯形成围攻，还是多跑两步去把梯子推倒吧。另外，之前用巨弩破坏的建筑就在这里，从木板走到旁边的平台上，在被破坏的建筑内将得到【女妖之眼04】。



同一场景内，另一个有两个弓箭手把守的屋顶上，玩家跳过去可以取得【凤凰羽毛02】。



顺路前行后来到一个集市广场，在这里又遇到了巨蜥怪，不过这里不用和它交手，它从口中吐出一具尸体后就又一次逃之夭夭了，而这具尸体是一个解谜道具。清光这里的所有杂兵后别忘了在集市搜寻一番，这里有不少的红魂可以取得。广场的最底侧有一个大木箱，将其推到地面的机关上可以开启前方的大门，然后抱起尸体通过这里，再将尸体放在这里地面的机关上，这样，就可以成功打开另一扇门了。进入后在记录点旁边可以获取【凤凰羽毛03】，从这里出门之后，就进入BOSS战了。



隐藏秘密02

这个隐藏秘密实际上是玩家会遇到的一个良性BUG。进入用尸体打开的门后，玩家将在走廊内开启一个红魂宝箱。接着继续往前方记录点的方向走，当从走廊进入大厅后再次返回到接近门口的位置，这时画面中将会不知从何方缓缓飘来26点红魂。只要有足够的耐心，依照这个方法反复来回完全可以让奎托斯在这里收集足够的红魂，把身上现有的装备统统升到顶级。当然，每次26点红魂对于贪心的玩家来说，这个赚红魂的方法确实太辛苦了点儿。



哈迪斯的挑战3 人生苦短 LIFE IS SHORT 在体力不断下降的情况下消灭所有敌人。体力下降的速度不慢，而且在使用投技和QTE的过程中体力还是会下降。第一只牛头怪的消灭速度比较关键，如果被它攻击到，就立即RESTRAT。建议在它一出现就使用渡神之怒破甲，然后使用空中奥林匹斯打击，之后再用渡神之怒让

BOSS战：巨蜥怪Basilisk第二战

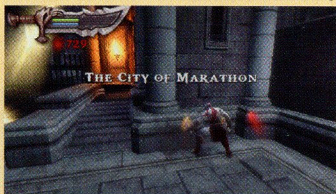
在GOD难度中这场战斗算是开始让玩家真正体验到难度的地方。这场战斗必须通过攻击将巨蜥怪逼迫到前方城楼上，如果只是打打退退，那这里就永远都过不去了，所以玩家不要向后靠。巨蜥怪的攻击力非常巨大，两口咬过来就可以将奎托斯彻底放倒。不过巨蜥怪的这种攻击是可以完全防御的。成功防御后一定要立刻发动反击，不要错过这个最佳时机。这里要记住，任何多余的动作都会非常危险，这里推荐玩家成功防御巨蜥怪两下后，仅按△键进行一次重攻击，然后就立即再防御。当它吐火时向火焰移动的向反方向使用二段跳进行躲避。

在攻击的时候只能攻击蜥蜴怪的头部，如果对其双脚攻击不仅没有任何效果还会被它抓。这样反复几次后蜥蜴会突然将奎托斯逼到墙边，这时候会有QTE，成功后能让蜥蜴后退很多，逼退到一定距离后，它会爬到城楼上吐火球攻击，吐出的双火球非常危险，一定要通过积极的翻滚躲避。来到它身体下方就能再进行一次QTE，接着用城楼断壁给予巨蜥怪重击。如此反复两次后，BOSS还剩下最后一口气。边攻击边等待BOSS喷火，只要画面中一出现○键提示，就立即用QTE终结这头怪兽。



THE CITY OF MARATHON

马拉松之城



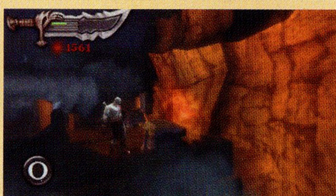
波斯帝国的大军失去了首领，而最强的怪物也被杀死，现在的他们对于这里已经没有任何威胁了。但这样的胜利对于奎托斯来说太微不足道了，这根本无法满足这个被称为斯巴达之魂的男人。他不满足，于是在山顶面向天空开始向他的“上司”质问。就在这时，天空突然传来一声巨响，太阳闪着它夺目的光辉怒吼着向地平线坠去，顿时，白天变成了黑夜。与此同时，一片神秘的黑雾悄悄地蔓延开来，笼罩在整个大地上，奎托斯意识到，这肯定是发生了什么，奥林匹斯的众神绝对不会做这样的事情！他向着太阳坠落的方向跑去，他也不知道会有什么等待着他……

在山崖的边上，奎托斯能看到整个马拉松城已经被迷雾吞噬，他必须去一探究竟。在山崖上取得第四根【凤凰羽毛04】。顺着山崖来到地面上，这时的马拉松之城已经充满了黑暗，恶魔也开始肆虐，周围不时地传来呼救声。从记录点右侧的楼梯上去，破坏木栅栏后就可进入房间内。房间里，一个魔化的士兵正在屠杀这里的居民。这个拿双剑的杂兵非常棘手，特别是在GOD难度下，一不小心挨上它两刀就会命丧黄泉。从这里开始，我们推荐这一类的杂兵最好使用一种俗称“放风筝”的安全打法。

将这里的双刀杂兵解决后后，打破前方房间的木板，在凉台上可以获得额外补充。

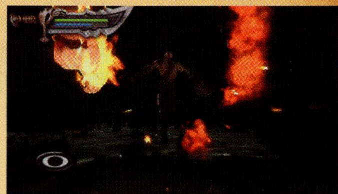
从房间出来后会来到城市的街道，这里会出现大量的双刀杂兵以及弓箭手，而且双刀杂兵都是以两到三个为一组对奎托斯发动攻击。这条街道两旁的很多房屋里都有存放红魂的宝箱，前往不要放过了。前方街道迷茫着的黑雾触碰不得，贸然靠近反而会伤害自己。根据提示推动燃烧的箱子前进，火光会驱散这些迷雾。经过这段区域的时候，两侧会出现弓箭手骚扰，不要放过他们，因为他们所处的位置都会有宝箱存在，可以直接跳过迷雾到达他们攻击你的位置。

顺利到达过大门后，开门进入，门的旁边就可获得【女妖之眼05】。



不远处将出现游戏经典敌人美杜莎女妖，注意躲避它突然而来的扫尾攻击。这里比较麻烦的是它的尖叫攻击，会让奎托斯进入晕眩状态，要不断快速轮流按L和R键才能解除，但是很多情况下它都会在你恢复前进行攻击。在它要开始发动尖叫攻击的时候会将上半身缩一下，这时千万不要贪心去攻击，能跑多远就跑多远。将旁边的机关扳到底可以关闭旁边大门，从此女妖不再出现。

利用场景内雕像的火把点燃木材车，推动该车前进，在黑雾街道右侧可获得【凤凰羽毛05】。



街道尽头，奎托斯将和新敌人剑齿虎战斗。幸好剑齿虎的基本攻击可以完全用L键防御，它的飞扑发动得非常突然，不容易判断，但被扑倒在地造成的伤害不大，只要能够及时摆脱就不会受到接下来的致命伤害，所以也不用过分担心。每次防御住剑齿虎的利爪攻击后，利用□□△攻击比较有效。剑齿虎最厉害的吐雾攻击不是很好躲避，比较直接的就是用“伊夫里特”来对付，用魔法搞定它也是一种很直接的方式。干掉剑齿虎后将场景右侧的大石块打碎就能继续前进了。

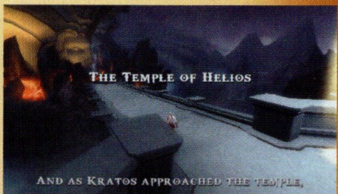
穿过了被黑雾笼罩的马拉松城，奎托斯终于来到了供奉着太阳神战车的太阳神神殿。

THE TEMPLE OF HELIOS

太阳神神殿

这里虽然没有供奉太阳神本身，但却供奉着他的战车。所谓太阳神战车，是太阳神赫利俄斯麾下的三匹太阳战马，太阳神战车每天在天空纵横驰骋，让太阳神的光辉照耀着大地与万物生灵，这就是为什么有白天，而当太阳神休息的时候，就是黑夜到来的那一刻。但此时绝不是太阳神战车歇息的时间，奎托斯带着疑问走向太阳神神殿，而一段他十分熟悉的旋律则时常萦绕在他耳边。

在太阳神神殿入口可以看到太阳神战车的那三匹战马雕像高高在上，不过现在不必理会看到的机关。继续前进，顺着悬崖爬上去，右侧的道路是无法通行的，直接从左侧来到太阳神神殿前的广场上。这时雅典娜附身在广场上的雕像上，对奎托斯说明了现在的状况。原来造成这一切的就是睡梦之神莫尔菲斯，太阳神赫利俄斯从天空中被扯落，而太阳神战车失去了它的主人。现在这些火焰战马只能停留在大地上，世界停留在了黑夜中。没有了太阳神，就没有人可以阻止莫尔菲斯。奥林匹斯众神大部分已经陷入了沉睡，一切即将落入莫尔菲斯的黑暗统治之中。现在奎托斯必须尽快找到太阳神，将他送回天空，只有他的阳光才能解除莫尔菲斯的魔咒。而对于奎托斯的质问，雅典娜只是给出了一个不痛不痒的回答。在告知奎托斯接下来要做的事情之后，她便悄然离去。



与雅典娜雕像的对话到此便结束了，在广场左边的水池尽头，玩家可获得【女妖之眼06】。右边水池与墙壁的夹角处还有一个比较隐蔽的红魂宝箱。

由升降平台上来，会遇到扔燃烧弹的山羊怪。道路右侧玩家还能找到

“放风筝”打法

“GOD难度”下以奎托斯的防御力，我们完全可以把它看成“三滴血”的游戏。因为奎托斯面对任何敌人只要三四刀就会惨叫一声倒地不起，所以务必要小心再小心。让敌人不断浮空无法进行攻击是当前GOD难度下的基本战术思路，因为被打浮空的敌人奎托斯可以在空中使用○键进行连续投技打击，这样做会非常安全，其他敌人根本就伤不到你。由于浮空后的敌人被奎托斯的混沌之刃打得漫天飞舞，编辑内部习惯称这种浮空攻击为“放风筝”。

以下推荐两套浮空连续技，对付成群普通杂兵相当有效啊。

1.面对敌人□△（长按），空中时连续按○键。

2.二段跳起，空中△将敌人从地面打起来，然后连续按○键。

在现在武器等级不高的情况下，请用“放风筝”打法吧。

BOSS出现短暂硬直，再用空中奥林匹斯打击，第三次使用渡神之怒时就能让它头上出圈。用QTE把它干掉，可以把体力加满。接下来有40只人面鸟，比较安定的方法是全部用投技灭杀。如果体力不支，可以打石柱上绑着的人来回复体力。最后三个火焰兵，用蓄力拳一拳一个，还能得到些绿魂。

【凤凰羽毛06】。山羊怪的燃烧弹攻击力很高，而且它的行动非常灵活。当奎托斯靠近的时候它就会很快跳开，或者会用头顶进行反击，如果掌握不好滑杆控制的话，反而容易对自己造成一击必杀。所以这里还是建议用浮空放风筝打法。在这里的铁门另一侧会有一个山羊怪不断扔燃烧弹阻止奎托斯前行，但现在对它毫无办法，从下方一侧的小路进去，会遭遇几个拿双叉的山羊怪，利用二段跳起，空中用△攻击让其浮空，然后连续按○的打法更是非常有效。最后扳动道路尽头的开关后，广场另一侧的铁门被开启了，然后乘坐升降梯原路返回，前往那扇被开启的铁门。

难点

在前往铁门的路途上，中心小广场中会有一场恶战。这里出现的是燃烧瓶山羊怪和双叉山羊怪的组合军团。这里强烈推荐用空中△接○的打法，如果不使用这个方法的话，本次战斗将会相当艰苦。



进入铁门后将那只捣乱的山羊怪了结之后启动铁门处的机关，接着就直接到闪光的大门处用混沌之刃强行拉开大门即可。



经过神殿长长的走廊，会有一群鸟人前来阻挠。对付它们并没有太多难点，用抓投可以将其秒杀。

移动房间内两座战士雕像，在她们身后都藏有机关，分别可以开启左右两扇小门。

从右侧门进去，这里遇到手持双刀的，头戴金色头盔的杂兵。它的双刀重砍可以破坏奎托斯的防御，如果奎托斯被连续击中几刀的话，就直接去哈迪斯那里报道了。所以还是用空中浮空技吧，而且尽量用空中△接○的方式。打开机关后，从左侧门进入，通过这里的大门来到了神殿内的大型升降平台房间。

楼梯旁边的宝箱中，玩家可获得【凤凰羽毛07】。

难点

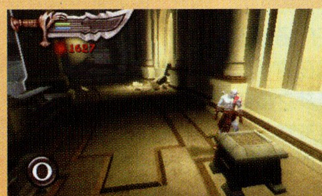
在升降机上的战斗可谓是整个游戏中数一数二的难点。打掉升降机上两个固定机关，升降机开始下降，并且会有双刀杂兵出现。这里的战斗面积很小，同时出现3个双刀小兵简直把这里当成了屠宰场。只要奎托斯被攻击倒地后，它们立刻会上前一阵砍瓜切菜，瞬间解决战斗，所以在地面上非常危险。还是推荐用空中△接○的打法，用这招对付他们太舒服了。另外这里还有一个小窍门，如果它们的出现地点是在升降机的边缘，可以在它们还未完全爬出地面的时候发动攻击，运气好的话可以将它们直接揍出升降机。升降机停止后，遇到拿



盾牌的新敌人。这个敌人当它拿着盾牌时，它的攻击是无法防御的，而且普通的□攻击一律无效。所以要快速用□□△打掉它的盾牌。等它的盾牌破碎后，它的攻击可以完全防御。等它一套攻击完毕后，用混沌之刃的二级攻击□△△△攻击它就可以了。注意，使用此招要保持一定距离。

随着奎托斯一步步往神殿里深入，神殿外的一切都在发生着变化，莫尔菲斯的势力越来越强大，无情地吞噬着大地上的一切。奎托斯在神殿的中心碰到了太阳神的妹妹——黎明女神厄俄斯，虽然只是一座石像，但仍能看出她对奎托斯的到来充满欣慰。黎明女神告诉奎托斯，是泰坦巨人将她的哥哥从天空中拉了下来，并且现在太阳神正饱受折磨。

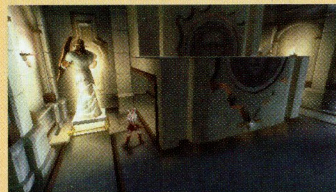
与太阳神妹妹厄俄斯对话完毕后，拉断石柱离开这里，在走道尽头可获得【女妖之眼07】。



接下来击破大殿内的石台，可获得太阳盾。有了它就能对敌人进行防守反击了。从旁边楼梯上去，在二楼可获得【女妖之眼08】。然后从大门出去，由旋梯重新来到神庙外面。干掉两只剑齿虎后，用太阳盾在平台中央打开新的道路。



现在来到一个叫EAST WIND房间。将房间内两座雕像推到墙壁插孔处。拉动墙壁上的机关，在左侧会有暗藏的空间可以进入。这是历代《战神》都会出现的典型谜题。



在充满光线的房间内，里面能获得【凤凰羽毛08】。拉动房间内的两个座雕像，让光线射向墙壁上的浮雕上。然后石台上出现了亮光。奎托斯站到亮光处按下L键进行光线反射。最后来到外面的骏马雕像处使用太阳盾。第一道光线就这样释放出来了。



顺着台阶下来，在环形大殿内的尽头还能获得一个【女妖之眼09】。最后通过场景左侧一面虚幻的镜子来到新的场景。



THE CAVES OF OLYMPUS

奥林匹斯之穴

游水来到对岸的小石台上，获得【女妖之眼10】。从对岸的岩壁爬上去后，可以得到海神的长矛。这样奎托斯就具备了潜泳的能力。在水中按住R键蓄力后松开可以撞破铁栏杆，游进水下建筑中，在中途能找到宝箱，里面是【凤凰羽毛09】。最后连续撞击两扇破铁门后开启机



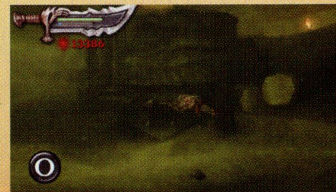
关。从水中出来后就可以上岸攀爬到洞穴的高层。

难点

攀爬上来后，玩家将面对一头巨大的牛头怪。由于它的任何攻击都无法防御，所以只能以躲避为主。现在玩家应该将混沌之刃进行多段升级了。当牛头怪距离奎托斯较远时候容易发动冲刺攻击，这一招威力惊人。牛头怪每一次冲刺攻击后，都会有一小会儿停顿。玩家利用L+R配合方向键翻滚躲避开后，连续按下△△△可以迅速发动大招攻击，再配合魔法进攻。一头牛头怪还是能比较容易应付的。以后，翻滚加△△△的快速强力攻击组合将经常被用来对付这类大型敌人。

在这里，奎托斯终于见到了黎明之神厄俄斯的真身，没有了兄长的照耀，现在的她明显黯然了许多。她几乎在用哀求的口吻请求奎托斯尽快救出太阳神，因为只有他的力量能阻止现在发生的一切，而现在的他却在泰坦巨人的手里饱受折磨。目前原始火种已经快要熄灭，而随之而来的，将是整个世界的毁灭。最后，她承诺会让她的哥哥太阳神向宙斯求情，早日让奎托斯得到解脱。虽然对于奥林匹斯众神的请求已经嗤之以鼻，但是奎托斯却不能眼看着世界被毁灭，于是，他踏上了前往地狱的道路。

和太阳神妹妹厄俄斯对话完毕后，从水道离开的时候，上岸前有一



哈迪斯的挑战4 粉碎时间 CRUNCH TIME 在60秒内打碎40件可破坏物。40件可破坏物的位置比较分散，而四周的美杜莎直具只能用拳头才能打破，时间还是比较紧的。在起点使用一次伊夫里特，可以一次打掉8根石柱，使用伊夫里特时不要按○键追加，以免浪费时间。在清除美杜莎时，可以顺路打掉身边的石柱和石

段区域可以进行潜水。由这里潜水下去后可开启宝箱得到【女妖之眼11】。

来到三座巨大雕像前。玩家需要在火球击中你的瞬间按下L键弹反火球，从而击毁雕像，这里难度并不高，只要把握好节奏即可轻松通过。将三座雕像摧毁后，玩家将获得太阳神妹妹厄俄斯需要你取得的“原始火种”，并且还获得了新的能力“黎明之光”。以后敌人的任何远程攻击都可以在它攻击到你的瞬间按下L键进行防守反击。接下来玩家将进行一场训练战斗。玩家可以利用L键的防守反击解决敌人，也可以用R+□直接用魔法球干掉敌人。

从前方任意三个洞口进入，走廊内将获得【凤凰羽毛10】。

如今取得了火种，那就赶紧从悬崖跳下原路返回吧。

环形大殿内已经充满了金光，开门出去后来到最初的大型升降台。开启升降台后开始上升，并且这时候会有人面鸟出现，不过这里完全就是一场虐杀表演。一般情况下根本不用移动，直接按下○键即可。来到屋外还能获得【凤凰羽毛11】。

大型谜题

来到屋外，先干掉扔燃烧瓶的杂兵，最后集中精力干掉盾牌敌人。靠近底部墙壁处可获得【女妖之眼12】。接下来面对的便是游戏中最大型的谜题。首先将盾牌放入场景中的金光圆盘后就升起了一个光线控制杆。左右摇动控制杆，可以开启场景中最前方的两个密室，随后露出两座雕像。

1.将盾牌向左的雕像推到如图所示位置，移动光线控制杆，又开启了一个密室。



2.依照同样的原理，将盾牌向右的雕像推到右下方相应机关，移动光线控制杆，将打开最后的一个密室。

3.将四座雕像按照如图所显示的位置放置于场景中4个机关上，即：后排两座雕像方向向前，前排两个雕像方向相对。这样中间升起的两面镜子就有了反射，只要光线控制杆射向中间，整个光线就形成了一个回路。



最后站在石台亮光处后利用L键反射光线即可再释放一道金光，即第二道光线。

解决了谜题之后，利用升降台返回神殿里面。通过光线板，在下层获得【凤凰羽毛12】。来到新的房间，在右侧宝箱中还能获得【女妖之眼13】。打破房间内右侧的雕像，这就成为了一个平台。将其推向墙壁后，站上去激发光线。



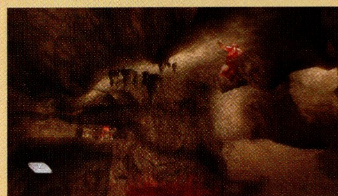
谢天谢地，太阳神马车全部3道光线均已被释放。

现在就前往太阳神神殿的入口。悬崖下方的敌人并不需要战斗。搬动最初的三个机关就算大功告成了。火焰战马再次苏醒，但是凭借奎托斯的力量还无法驾驭它们，只能跟着这些狂躁的战马听天由命……

THE DEPTHS OF TARTARUS
地狱的深渊

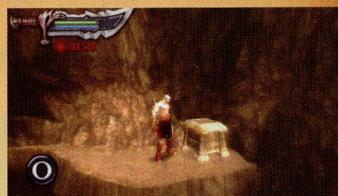
火焰战马带着奎托斯飞奔着，奎托斯渐渐陷入了回忆，他想起他带着胜利荣耀的战利品回家之时，他可爱的女儿和美貌的妻子正等待着他的归来，他想起他陪着他女儿在树下嬉戏，女儿用他亲手制作的短笛吹奏着悠扬的旋律……但回忆不都是美好的，失手杀死妻女，双手沾满她们的鲜血，永远也无法摆脱的诅咒，就像一根根钢针插入他的心脏，令他痛不欲生，从回忆中惊醒过来。奎托斯发现火焰战马带着他冲入了地狱，但是在这片死亡的土地上，这些圣焰闪耀的生物，并不受到冥界之神哈迪斯的欢迎。奎托斯落在了地狱的最边崖，这片土地从来没有过凡人的足迹，因为这里只是死去的灵魂必经的黄泉之路。奎托斯知道，这里才是他征途真正的起始点。

前方不远的断壁处，玩家可以很容易看到宝箱。这里需要二段跳后抓住天花板，然后再过去取得，在平台上将获得【女妖之眼14】。



从悬崖爬上来后会遇到两只美杜莎。除了不停地翻滚来躲避它们的石化光线外，翻滚后的△△△攻击对它们杀伤力最大。

在断桥前有一处可以爬下的悬崖。



这里有一条通往宝箱的途径。沿着峭壁走到边缘可获得【凤凰羽毛13】。

难点

从断桥过来后，是一场与双巨人的恶战。首先一定要尽快将周围出现的双刀小兵全部解决。这些小兵在GOD难度下的攻击非常犀利，千万不能轻敌。用浮空招式优先解决掉它们后，除了用翻滚躲避来拉开与巨人的距离外，击中精力先尽快消灭掉一个巨人，那么剩下来一个就容易多了。一定要习惯用加速翻滚





来到废墟处，打破墙壁后会出现一个宝箱，里面是最后一个【女妖之眼15】。将废墟中间的石台拖动到适当位置，利用它跳跃到前方的高台上。推倒石条，攀登上高台后，这里的破裂墙壁可以被击破，从中将获得【凤凰羽毛14】。

难点

来到哈迪斯之门前。由于这里地形不利，加上盾牌人的攻击范围很广，导致这场战斗比较艰难。首先将人面鸟全部消灭。然后将盾牌人的盾牌用□□△击破后，它们移动速度会变快。当它们来到身边后使用魔法伊夫里特攻击两次，如果全部命中，再来一下重攻击可以至少使得一个盾牌人出现QTE提示。干掉其中一个后，剩下一个就容易多了。另外需要注意一下，这种盾牌兵的重斩攻击是破防的，而且无法进行弹反，所以一定要利用好翻滚回避。将两个盾牌人全部战翻后，就可以进入刚才路过的那扇无法打开的大门了。

经过长长的楼梯，来到刀锋房间，这里面对的依然是人面鸟和盾牌人的组合，战斗思路和先前基本相同。场景范围更大是优势，但由于魔法无法得到及时补充，所以还是要凭借玩家的移动打击技巧，翻滚后起身的△△△在这里是比较好用的方法。

历经地狱的重重历练，奎托斯来到了哈迪斯之门，这是所有亡灵去往地狱的必经之路。在门外的渡口，奎托斯敲响了渡口的大钟。过了许久，黄泉之舟从远方驶来，几乎和天空一样，没有任何生灵的气息，只是偶尔闪耀恐怖的红色鬼火。

奎托斯走上空无一人的黄泉之舟，冥府渡神卡隆完全没有把这个号称斯巴达之魂的男人放在眼里，一段令人不快的对话之后，与冥府渡神的第一战开始了。首战冥府渡神是剧情安排必败的一仗，奎托斯战败后被卡隆扔进了地狱深渊，一下来就能得到最后一根羽毛【凤凰羽毛15】。



像。只要没有明显失误，接下来的时间里就算不用伊夫里特，也还是来得及的。美杜莎与一些石像相邻时，可用空中蓄力的奥林匹斯打击一次打掉两个，这是节省时间的关键。

现在奎托斯体力与魔力均升到最大数值。来到岔道口，右侧有一个魔力宝箱，可以无视。从左侧走。

对付这群鸟人采取□击中后，再接○进行抓投的方式便能很快结束战斗。注意回避它们的俯冲攻击，如果一被击倒，其它的鸟人也会立刻冲来，要知道GOD难度中奎托斯的防御力是扛不住几下的。开门进去后，这里可以不必战斗，直接从铁链处过去。攀爬过墙壁后，先干掉鸟人，再打美杜莎。接下来将场景左右两个雕像拉出来，穿过中间秘门。

难点



这里是弓箭敌人和牛头怪的混合战斗。当然是优先干掉场景四周的弓箭兵，迅速靠近后用○键抓投，结束后立刻翻滚回避，去解决下一个。对付牛头人还是利用翻滚和起身的△△△进行攻击最为有效。不过难点在于不能有任何失误，因为这里要对付先后两头牛头怪，而弓箭兵数量众多。

战斗结束，从左侧楼梯上去，打破房间里面的墙壁来到外面。通过贴墙走的方式来到对面一层，扳动机关后由楼梯前往二楼。在墙壁上获得密室守护者的钥匙，并将尸体推到楼下然后用尸体压动机关，最后开锁伸出石桥。



来打宙斯神庙获得宙斯铁拳。"宙斯铁拳"是系列首次出现的武器，各位玩家要千万引起重视，因为这把武器威力强大，在后来GOD难度的战斗中将发挥比混沌之刃更有效率的作用。现在玩家要集中提升这个武器的等级。不过对于宙斯铁拳的第一次战斗来说，在GOD难度下还是选择混沌之刃作战比较有利，等宙斯铁拳升到第二等级才是它发挥威力的大好时候。过桥后用宙斯铁拳打破层层障碍，最后击破哈迪斯雕像离开这里。

难点



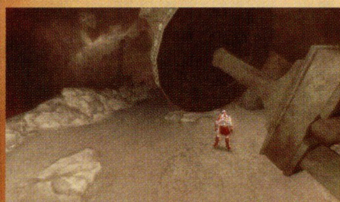
攀登悬崖上来后，这里有一次比较棘手的战斗。由于有两条美杜莎，再加上几个双刀杂兵。这一组合导致玩家攻击受到很大限制。这里打法比较多，如果能将混沌之刃升到Level5，战斗就会轻松很多。使用L+△可以在一开始就干掉一个美杜莎，此招对付美杜莎有遏制作用。也可以空中二段跳后L+△进行攻击，被吹飞的敌人不再具有威胁。尽量不要先招惹拿盾牌的双刀小兵。因为它们活跃起来很麻烦。

战斗完毕，开动机关。然后跳过两个空中悬挂平台离开。

难点



当看到擎天巨人阿特拉斯后，接下来的一场战斗比较特殊。因为不但要避免弓箭兵的干扰来干掉牛头，而且还要干掉远处的弓箭兵。这就需要考验玩家的防反技巧。推荐站在如图的位置将敌人一一干掉。如果玩家中途死了，Check Point将直接面对弓箭兵。这时建议玩家站在画面最左侧位置将敌人一个个引出来比较安全。



来到滑轮处，这里仿佛是2代关卡的重演，中途出现的敌人并不强大，用投技完全可以轻松解决掉。到达目的地后根据提示连打○键，顺着铁链走一段后进入剧情。从地狱爬上来的第一场战斗完全可以不用打。接下来就是BOSS战。

BOSS战 冥府渡神



冥府渡神的战斗需要稳扎稳打，主力武器推荐用宙斯铁拳，用这个武器可以比较快速地对BOSS造成伤害。冥府渡神的第一种攻击是镰刀，挥舞的三下攻击均可完全防御，随后翻滚靠近它，用宙斯铁拳最简单的□□□进行贴身攻击后立刻防御。当冥府渡神开始发动三颗绿球攻击时，玩家一定要习惯用防守反击技巧进行还击，反击成功后对渡神可造成大伤害。当然，进行防守反击有一定风险，降低这个风险的办法就是离远一点，将太阳盾进行一次升级可提高反击的成功率。当冥府渡神被打掉一半体力后会龟缩到船头进行加血。这时要迅速毁掉一根船头的柱子。冥府渡神的第二形态会喷出可怕的鬼火，一旦被击中几乎就是死。幸好这种攻击比较有规律。这里推荐一个冒险，但比较高效的方式，就是当冥府渡神喷射鬼火时围绕它进行近距离圆周移动，它喷射一下后，你就用铁拳打一下，如此反复。一旦中途发觉有危险就释放魔法"伊夫里特"，如此反复可以比较迅速地打完他的第二形态，随后依然是毁掉船头的柱子。

冥府渡神的最后一招攻击就是砸地波，攻击范围很广，如果没有把握进行提前量跳跃的话请躲避到角落处。冥府渡神的砸地波一共有3次，最后一次必定在场景的中心位置，而且这下攻击是全屏幕攻击。用二段跳躲避并且靠近它后再次用铁拳□□□进行贴身攻击。如此反复就可搞定了。毁掉船头3根柱子，在船头得到它的面具后，冥府渡神仅剩下上半身进行绿球攻击，成功运用几次防守反击后用QTE解决这个老混蛋吧。



只要胆大心细，冥府渡神的战斗完全可以无伤通过。

THE TEMPLE OF PERSEPHONE

珀尔塞福涅神庙

就在奎托斯乘着黄泉之舟前行即将靠岸的时候，岸边的一个身影吸引了奎托斯的注意力。奎托斯简直不敢相信他的眼睛，他那可爱的女儿正在岸边吹奏着悠扬的旋律。直到亲眼看到他的女儿，奎托斯才真正相信，那些他所奋斗的，他所努力的，他所付出的，以及他所想要的，都已经得到了。多年来为奥林匹斯众神卖命，不仅没有转移他的痛苦，也从未让他那沉重的过去有一丝安逸。而现在，他找到了卡利欧比……

但是卡利欧比似乎没有听到父亲的呼唤，依然自顾自地吹着笛子向神庙内走去。

接下来的流程中没有什么岔路，场景结构也不复杂，等待奎托斯的就是一场接着一场的车轮战，前进的过程中不要忘记把所有大门都打开一遍，里面还是有不少隐藏的宝箱的。这里的主力武器推荐用宙斯铁拳，对付众多敌人有奇效。这里推荐一套宙斯铁拳的连续技。□□(第二招发出瞬间)后按L取消硬直，这样奎托斯可打出一套犀利的进攻，对付GOD难度下的普通敌人可以让它们没有反击机会，效率很高。

难点

第三层会有一场同时与两头穿铁裤衩的牛头怪的恶战。

可在一只从地底升起瞬间连用宙斯铁拳的L+□的突进技破甲，之后用拳头猛攻，并以伊夫里特压迫牛头怪，并减少被攻击的可能，两个回合就能让它头上出圈。只要干掉一只，另外一只就不足为惧了。

另外，在通过两个满是美杜莎头像的长廊时，建议进入后迅速破坏最靠近自己的那个头像，不然在战斗中它放出的石化光线会造成不小的麻烦。在最后上升的机关中，四壁上会有带裂纹的墙壁，这些墙壁都是可以打破的，里面有宝箱出现，不要错过哦！

哈迪斯的挑战4 大规模争端 EPIC BRAWL

消灭所有的敌人。这是一个纯杀敌的关卡，也是5项挑战中难度最低的关卡。敌人的强度相当于斯巴达难度，场景中还有宝箱可以回复体力，敌人的配置并不是非常强力的组合，大型敌人的数量也不算多。敌人只是人数比较多罢了，只要有耐心，不冲动硬拼，那要过关并不

在突破了层层障碍后，奎托斯终于在神庙的最深处见到了神庙的主人冥后珀尔塞福涅。在她被哈迪斯抢去地狱做他夫人之前，她是宙斯与农业女神德墨忒尔的女儿。由于女儿被抢走的愤怒，德墨忒尔拒绝让大地长出果实，最后宙斯出面调停，才避免了大地生灵涂炭。不过由于珀尔塞福涅尝了哈迪斯的果实——石榴，她被诅咒每年有六个月留在地狱里陪伴他的丈夫哈迪斯，另外六个月才能回到地面与母亲团聚，这也是大地四季的由来。

谈话并不愉快，但是冥后告诉奎托斯他的女儿卡利欧比就在极乐世界，如果想要见到她，就必须舍弃身上所有的力量，进入极乐世界，但是世间的人们将因此受尽苦难。奎托斯一心想要见到自己的女儿，照着珀尔塞福涅的话做了。在极乐世界，他终于见到了自己的女儿。但是短暂的相聚很快就结束了。当奎托斯得知世界即将毁灭的消息时，他毅然推开了自己日思夜想的女儿，不顾女儿的苦苦哀求，重新投入了战斗。



推开女儿后，奎托斯需要杀死极乐世界游走的白衣人来重新获得自己决定放弃的强大力量。中间会有许多双刀杂兵前来干扰，杀死一定数量的白衣人后，奎托斯将获得过去全部的能力。接下来就是最终之战。

BOSS 珀尔塞福涅



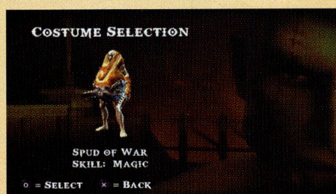
在GOD难度下刚接触冥后的时候会让人觉得强到逆天，稍有不慎，奎托斯就会在满血状态下被秒杀。与珀尔塞福涅的战斗分为两个阶段，第一阶段其攻击方式主要有三种，远距离的二段冲撞能够一击消耗奎托斯一半体力；中近距离的二连击都可以防御或回避，但如被第二下吹飞，之后BOSS必出远距离撞击，倒地状态的奎托斯几乎无力回天，通常会被秒杀；投石攻击伤害可达70%体力，但只要向BOSS侧面移动，一般都能回避。第一阶段的推荐打法是接近战，在弹反BOSS的第一段攻击后，按□键反击，利用无敌时间回避第二段，之后可打BOSS两拳，如果BOSS双手发光，那么只要在她抬手的时候按住L键防御，就可以成功弹反，之后再按□键反击，再打两拳，遵循此套路如此反复。如果BOSS跳开，说明要扔石头了，向侧面躲开即可。只要弹反的手感来了，那么第一阶段可无伤通过。

当被BOSS抱住并完成一次QTE后，就会进入第二阶段，因为有固定的流程，所以难度要比第一阶段容易不少。将BOSS放出的光球反射回去，BOSS会从柱子上跌下，此时可以跳起用拳头的空中L+△蓄力打三个回合，反复数次便能将BOSS打入最后的QTE阶段。注意弹反失败很可能被秒杀，而BOSS的光线和地面陷阱攻击也都有这个威力。后几次的光球要连续反射最多三次，站在中距离节奏比较容易把握。在BOSS跌落到地面后，站在画面中间的发光区域按L键，就会出现QTE，给予冥后珀尔塞福涅最终一击吧！

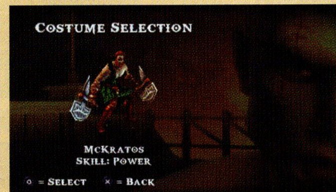


斯巴达之魂的秘宝 隐藏要素篇

隐藏服装



在通关后，所有能力都可以在同难度以及低难度中继承，另外还可使用隐藏服装，但是在前一进度中的红魂却无法带入这一回的游戏中。本作的隐藏服装共有三套，因为只有通关后才能使用，所以仅供娱乐之用。土豆装的样子十分搞笑，但魔力无限却是最强大的能力，相当于1代的奶牛装。土匪装的奎托斯样子像李逵，武器也变成了双斧，攻击力提升在两倍以上。至于哑剧演员装可增加3倍的红魂取得量，但这一能力极其没用，因为一周目几乎都可以达成能力全满，二周目时有再多的红魂也没处用。不过哑剧装还有一项有趣的特性，那就是手中的武器以及武器的攻击效果都是看不到的，玩家需要估算武器的攻击距离，隔空命中敌人也颇有些戏剧效果。



服装名	取得方法	对应能力
SPUD OF WAR	任意难度通关一次可取得“土豆装”	魔力无限
MCKRATOS	完成全部“哈迪斯的挑战”可取得“土匪装”	攻击力大幅提升
MIME OF WAR	GOD难度通关一次可取得“哑剧演员装”	取得红魂大幅增加

花絮内容

《战神》的每一作都会收录厚道的花絮内容，本作也不例外。本作中的花絮分为影像（VIDEOS）和原画（IMAGE GALLERIES）两种，可进入标题画面的TREASUREST选项后欣赏。影像部分中“THE LOST LEVELS”最值得一看，其中有一些极具想像力的场景最终并没有收录到正式版游戏中，不免让人觉得有些可惜。而在“INSIDE READY AT DAWN STUDIOS”，我们可以看到PSP版《战神》制作人员的实际样子。原画方面，同样是未采用的原画“OUTTAKES”最有看头。想欣赏到全部的花絮内容吗？那么，就请把“哈迪斯的挑战”和GOD难度都完成吧！



影像名称	开启条件	影像内容
IN-GAME MOVIES	任意难度通关一次	流程中的所有剧情动画，按○或×键可跳到下一段
THE LOST LEVELS	完成全部“哈迪斯的挑战”	制作过程中删除的关卡
MAKING OF ATTICA	GOD难度通关一次	游戏第一关的制作花絮
INSIDE READY AT DAWN STUDIOS	任意难度通关一次	游戏主创人员和工作室内部情况
CREDITS	一开始就能选择	滚动职员表
原画名称	**开启条件**	**原画内容**
CHARACTERS	任意难度通关一次	角色与敌人的原画
ENVIRONMENTS	完成全部“哈迪斯的挑战”	游戏场景的原画
OUTTAKES	GOD难度通关一次	未采用的敌人及场景原画

困难。场景中惟一需要小心的是美杜莎的石化攻击，因为石化后被任何攻击命中都是一击死的。所以见到美杜莎，就用宙斯铁拳快速清除，混战时，可用伊夫里特解围，其他敌人大都不足为惧。

英雄殒落

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

文 雷伊

《FFⅦ》在整个"《FF》系列"中拥有着数一数二的高人气，作为《FFⅦ》诞生十周年的纪念作品，《CCFFⅦ》的受关注程度之高是不言而喻的。而事实上，这款游戏也没有让期待它的FANS失望。它拥有着顶尖的画面、动人的音乐、出色的系统，发扬光大了史氏大作一贯的长处。其《FFⅦ》前传性质的故事更是得到了玩家们的交口称赞，当那些熟悉得不能再熟悉的身影重新跃动在屏幕上时，感动这种东西，不知不觉地就从心底油然而生了。

PlayStation Portable
危机之源 最终幻想VII
クライシス コア ーファイナルファンタジーⅦー
◆Square Enix◆A・RPG◆2007年9月13日◆日版◆1人
◆5800日元◆无对应周边◆12岁以上
PSP

操作方法

（游戏过程中同时按下L＋R＋START可以快速回到标题画面）

	原野画面	战斗画面	菜单
十字键／滑杆	扎克斯移动	扎克斯移动	移动光标
L/R键	转动视角	指令选择	换页
○键	确定／调查	选择指令	决定
×键	－	快速移动到"战斗"指令	取消
△键	打开主菜单	防御	切换显示
□键	查看地图	回避	卸下装备等
START	暂停	暂停	暂停

菜单选项

道具(アイテム)	查看和使用道具，选择"整顿"(せいとん)的话系统会自动整理道具，非常方便。
装备	装备魔石和饰品。魔石最多可以装备6颗，按△可以查看魔石附带的特殊能力，饰品最多可以装备4个。选择"排列"(ならびかえ)选项可以更换魔石和饰品在装备栏中的位置。选择"最强"的话，电脑会自动帮你搭配装备，包括重视物理攻击的"攻击"，重视魔法攻击的"魔法"以及重视防御的"防御"等搭配方式。
魔石(マテリア)	查看和整理魔石，"エスナ"和"ケアル"系魔石可以在这里直接使用。选择"SP变换"可以将不要的魔石转化为SP，这个选项要等剧情上扎克斯提升为神罗战士1st的时候才能使用。魔石的所持上限只有256个，要记得及时清理多余的魔石。
魔石合成(マテリア)	合成魔石，同样也是要等扎克斯提升为1st的时候才能使用的指令。
D.M.W	查看D.M.W的达成率，没有学会的D.M.W以黑色阴影表示。按△可以查看LIMIT BREAK／听牌的比例。
任务(ミション)	执行自由任务，只有在存盘点上时才能够选择，任务中可以通过指令来退出。
邮件(メール)	查看扎克斯收到的邮件，邮件查看过后会自动整理到相应的文件夹。
商店(ショップ)	从商店中买卖道具和魔石，当获得特定的道具后，商店的数量会逐渐增加。

主菜单

按△键可以调出主菜单，在这里可以查看主人公扎克斯(ザックス)的状态，为其更换装备等等。在此对其中的一些重要项目进行重点介绍。

各项参数

SP	神罗战士点数，D.M.W转动和魔石的合成需要用到它。打倒敌人、发生BREAK或者选择“SP变换”可以得到SP。SP的上限为9亿9999万9999。
HP	生命力，降为0的话Game Over。“/”前后分别为当前值和最大值。通常情况下上限为9999，装备HP界限突破道具后可以使上限达到99999。
MP	发动魔法时需要消耗的点数，“/”前后分别是当前值和最大值。通常情况下上限为999，装备MP界限突破道具后可以使上限达到9999。
AP	行动点数，防御、回避和发动技能时要用到。“/”前后分别是当前值和最大值。通常情况下上限为999，装备AP界限突破道具后可以使上限达到9999。
力	物理攻击力。该数值越高，给敌人造成的物理伤害也越大。上限为255。
体力	物理防御力。该数值越高，受到物理攻击时的伤害就越小。上限为255。
魔力	魔法攻击力。该数值越高，攻击魔法的威力越大，回复魔法的回复量越多。上限为255。
精神	魔法防御力。该数值越高，受到魔法攻击时的伤害就越小。上限为255。
运	代表运气。该数值越高，对敌人造成会心一击的几率就越高，从敌人处获得道具的几率(包括珍贵道具掉落的几率)就越大。

D.M.W状态

前面显示的是极限槽的状态，后面显示的是D.M.W出现人物的头像，头像下方的数字代表出现该角色听牌画面的概率。如果剧情上该人物没有出现，则以阴影代替。

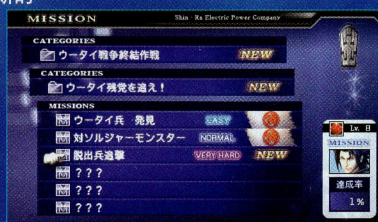
等级

代表扎克斯目前的等级，上限为99级。很多人都以为升级在这款游戏中是靠转盘完全随机来决定的，只要运气好在听牌画面中连续转到777，短时间内可以连升几级。但是很遗憾，这种观点是错误的。游戏中其实是有隐藏的经验值设定的，只要在战斗中不断打倒敌人就可以积累经验值。当经验值达到升级要求以上时，在听牌画面中才有可能转出777，这样才能升级。一句话，经验值不足时转不出777，经验值够了但转不到777同样不能升级。



任务

本作中的任务多达300个，在存盘点上选择“ミッション”后就可以开始挑战任务。任务名后面会显示该任务的难度评估，一共有VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD5个阶段。根据扎克斯当前的等级，难度评估会发生变化，当然，扎克斯的等级越高，难度评估就越低。在任务过程中可以退出，调出菜单再次选择“ミッション”或者在地图边缘的红色虚线处即可退出任务。退出任务的话，扎克斯在该任务中的成长状况等都可保留，在该任务中取得的物品也会保留，不过任务中的宝箱都只能取得一次，下次再进相同的任务时之前已经取过的宝箱就不会再出现。完成任务后可以获得一些道具作为奖励，一些珍贵的物品和强力的敌人都只有在任务中才会出现。



战斗系统

本作的战斗并非踩地雷式的，敌人的出现位置都是固定的。当在地图上移动时，如果来到地图上的特定区域，就会遇上敌人从而进入战斗。进入战斗后，四周会被无形的障蔽所包围，玩家要操作扎克斯在这块区域内和敌人展开战斗。如果向区域的四周移动的话，扎克斯可以从战斗中脱离，当然，一些BOSS战是无法逃跑的。

当前SP值　D.M.W　敌人名



指令战斗栏

基本参数(从上到下依次为：当前HP/最大HP、当前MP/最大MP、当前AP/最大AP。如当前值超过最大值，右边会显示BREAK字样。)

特殊状态(进入特殊状态的话会有字样提示，如果中了多种状态则会按次序依次显示。)

指令战斗栏

显示在战斗画面右下角的长栏，在上面可以看到许多小圆圈，这些圆圈代表可以选择的指令。在没有装备任何魔石的情况下，该栏上只有“战斗”(战う)和“道具”(アイテム)两个选项。随着装备魔石的增多，可选择的指令也会增多。除了“战斗”和“道具”始终位于指令栏的两头外，其余指令从左往右的排列顺序与魔石在装备栏中从上到下的排列顺序是一样的，因此为了战斗便利，在装备栏中合理调整魔石的位置是很重要的。将光标移动到相应指令上按○键可以选择指令，按L键或R键可以向左或向右切换指令，按X键可以迅速将光标移回“战斗”指令。

防御&回避

在战斗中按△键可以防御敌人的攻击，直到松开按键为止，扎克斯将一直保持着防御姿势。防御过程中无法移动，但受到敌人攻击时的伤害只有通常的1/8。不过如“散布射击”等伤害值固定的攻击、有特殊战斗演出的必杀技、以及背后攻击等是无法防御的。发动防御需要消耗AP，防御中大约每过1.1秒的时间AP就会减1，AP为0时无法防御。需要注意的是，如果扎克斯装备了“冲刺”(ダッシュ)魔石的话，在战斗中按△会以通常两倍的速度进行快速移动，而无法再进行防御。冲刺过程中大约每过0.3秒就会消耗1点AP，AP为0时无法冲刺。

按□键可以进行闪避动作，如果运用得当可以回避敌人的大部分攻击。每次回避需要消耗1点AP，AP为0时无法闪避。同样的，有特殊战斗演出的必杀技是无法闪避掉的，因为在必杀技演出途中玩家根本没法操作扎克斯。

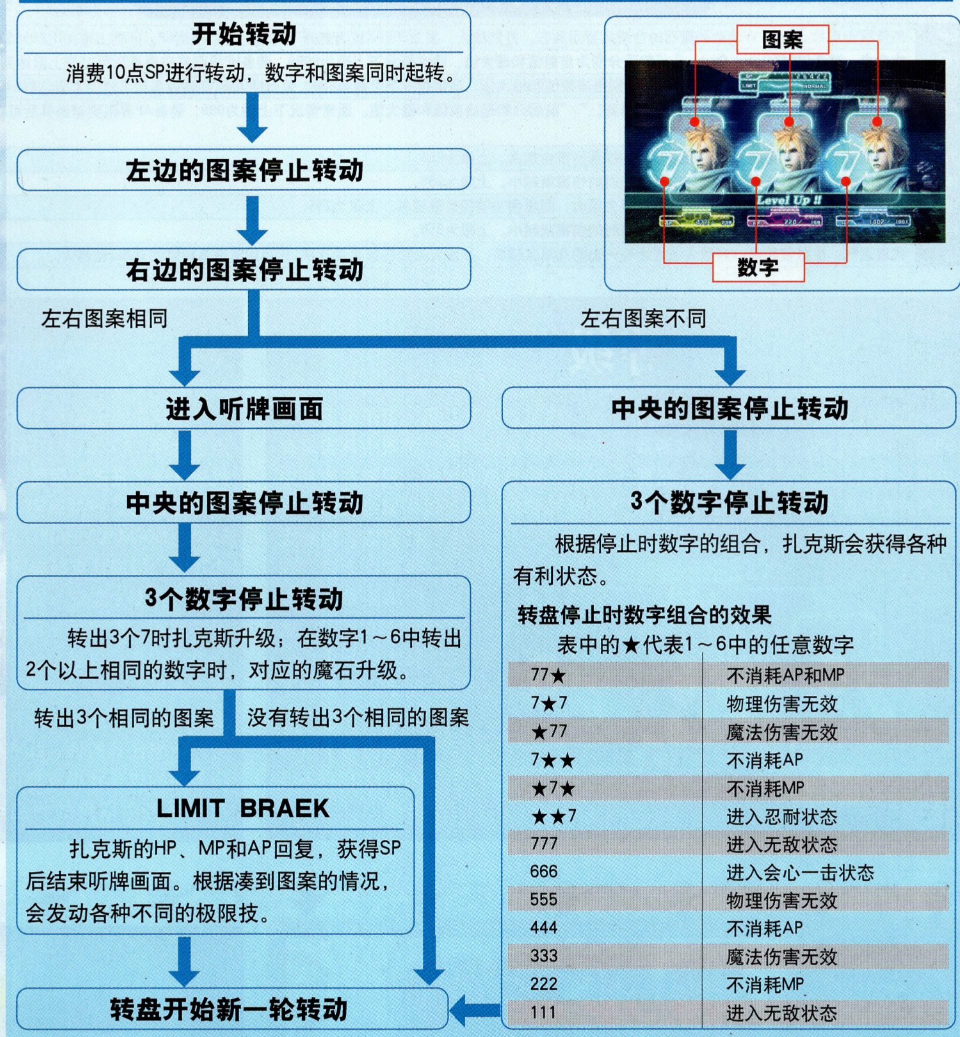


D.M.W

全称为精神意念波。进入战斗后会在画面左上发现3个转盘，各转盘由人物头像和数字1～7构成。转盘会消耗SP值来进行转动，它们的转动和停止都是完全自动的，玩家无法对其进行操作。D.M.W开始回转需要消耗10点SP，当SP在9以下时转盘将无法转动。当左右两边的转盘转出相同的图案时会进入听牌（リーチ）画面，如果左右不相同，则不会进入听牌画面，此时会根据中央转盘停止时的3个转盘对应的数字组合来令扎克斯获得各种有利的特殊状态。而如果进入听牌画面的话，当中央的图案停止时，会根据当时的3个数字以及图案组合来令扎克斯获得各种有利效果。在听牌画面中转出3个7时，扎克斯便会升级；在数字1～6中转出3个相同的数字时，在装备栏上与该数字对应顺序的魔石就会连升两级；在数字1～6中转出2个相同的数字时，在装备栏上与该数字对应顺序的魔石就会升一级。D.M.W转动和停止的具体流程可参看下图。



另外，D.M.W上方可以看到一条滚动的槽，这条槽被称为极限槽，它代表的是D.M.W当前的状态。状态一共分为5 个等级，从高到低依次为HEAVENLY、SKY HIGH、HIGH、NORMAL和LOW。等级越高，出现听牌画面的几率就越大。



数字组合	效果
77★	不消耗AP和MP
7★7	物理伤害无效
★77	魔法伤害无效
7★★	不消耗AP
★7★	不消耗MP
★★7	进入忍耐状态
777	进入无敌状态
666	进入会心一击状态
555	物理伤害无效
444	不消耗AP
333	魔法伤害无效
222	不消耗MP
111	进入无敌状态

极限技

左右两边的转盘转出相同的人物头像时会进入听牌画面，如果此时中间的转盘转出了与左右转盘相同的人物头像，扎克斯就会发动该人物的极限技。在听牌画面中有一定几率出现召唤兽专用的D.M.W，如果凑齐3个相同的召唤兽图案就可以发动相应的召唤兽技能。另外，如果凑齐的是相同的阴影，那么代表目前还没有认识该人物或获得该召唤兽，此时就只能强制发动“连续斩”了。



极限技表

名称	转盘图案	效果
连续斩	阴影	敌单体攻击
八刀一闪	セフィロス	给予敌单体连续8次攻击
ハードラッシュ	アンジール	给予敌人无视体力的连续攻击
エアストライク	ツォン	机枪扫射画面上的所有敌人
メテオショット	クラウド	给予画面上所有敌人陨石攻击
いやしの波动	エアリス	HP、MP和AP全回复，扎克斯进入无敌状态
ラッキースター	シスネ	必定发动会心一击，极限槽等级上升
アポカリプス	ジェネシス	给敌全体造成伤害

召唤魔法列表

召唤兽	技能	效果	获得方法
イフリート	地狱の火炎	给予敌全体无视精神的伤害	完成任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→再战！イフリート”
バハムート	メガフレア	给予敌全体无视精神的伤害	完成任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→强敌！バハムート”
バハムート・列	エクサフレア	给予敌全体无视精神的伤害	完成任务“マテリアハンター・ザックス→匿名希望からのお宝情报→お宝情报 その6”
オーディン	斩铁剑	敌全体即死攻击(BOSS无效)	完成任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハント始めます→强大！谜のマテリア”
フェニックス	转生の炎	给予敌全体无视精神的伤害，扎克斯处于自动复活状态	在支线剧情“尼布尔海姆七不思议”中获得，具体见下文
チョコボ	チョコボキック	给予敌全体无视体力的伤害	任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→迷のメール その1”的宝箱中
サボテンダー	针千本	给予敌全体连续伤害	“世界の谜を求めて→サボテンダーの秘密→发见？サボテンダー”
トンベリ	杀意の一击	给予敌单体无视体力的伤害	完成任务“世界の谜を求めて→トンベリの探索→マスタートンベリ登场！”
ケット・シー	勇气百倍	回复扎克斯的异常状态，并使扎克斯拥有忍耐、物理魔法伤害减半等各种有利效果	任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→迷のメール その3”的宝箱
モーグリ	モーグリパワー	扎克斯所装备的所有魔石等级上升，上升的级数与该技能发动的等级相同，扎克斯处于HP徐徐回复状态	任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→迷のメール その4”的宝箱中
マジックポット	アイテム强夺	随机抽取魔石或道具，根据发动等级的不同，魔石和道具的候补种类也不同	在任务“世界の谜を求めて→トンベリの探索→マスタートンベリ登场！”中遇到魔法罐，按照它的要求顺序使用“ジャンプ→ファイラ→グラビデ→回转攻击”

BREAK

当听牌画面中转出3个相同的图案时，扎克斯的HP、MP和AP值会得到一定程度的回复，同时还能获得一定的SP。如果回复值与原本的数值之和超过了最大值，那么就会出现当前值高于最大值的情况，这种情况被称BREAK。BREAK状态在战斗结束后也会一直保留，直到当前值小于最大值时状态才会解除。

特殊状态

战斗中有的敌人会状态攻击，中招以后就会陷入各种不利的异常状态，这些状态可以通过“エスナ”魔法或者万能药来回复。另外，根据D.M.W数字的结果以及辅助魔石扎克斯也会获得一些有利状态。下面就把这些状态的效果列举给大家。



有利状态

がまん(忍耐)	受到攻击时不会出现硬直
バリア(防护罩)	所受物理攻击变为原来的一半
マバリア(魔法防护罩)	所受魔法攻击变为原来的一半
リジェネ(徐徐回复)	一定时间内徐徐回复HP
リレイズ(自动复活)	HP为0时可以复活一次
クリティカル(会心)	所有攻击必定是会心一击

异常状态

どく(毒)	自动扣血，扣血时会出现硬直
ちんもく(沉默)	无法使用魔法
カーズ(诅咒)	D.M.W不转
グロッキー(疲劳)	一定时间内无法输入指令，快速按键可以加快回复
ストップ(停止)	一定时间内无法行动

魔石合成



魔石合成是本作的重要系统。当剧情发展到扎克斯升级为1st的时候，就可以在菜单选项中选择“マテリア合成”来合成魔石了。通过两两合成魔石，玩家不仅可以合出新的魔石，还可以强化魔石上附带的能力参数，在实用的魔石上附带高超的能力加成就可以大大提高扎克斯的战斗能力。合成魔石需要消耗SP，当然，合出魔石的能力越强所需的SP就越多。

当完成任务“より贵重なものを……→贵重なものを求めて→破坏计画”后，可以得到道具“アイテム合成の书”，这样在合成魔石的时候就可以添加道具了。道具每次只能添加一种，但是添加的个数可由玩家自由决定。合出来的魔石种类，是根据合成时所使用的两颗魔石的种类、以及合成时使用的道具种类和个数来决定的。游戏中的魔石都有着隐藏的强度等级(RANK)和种别(GENRE)的设定，合成时使用魔石的强度等级和种别将会决定合出魔石的种类。当合出的魔石与合成时使用的魔石种类相同时，则合出的魔石会继承原有魔石的等级；当合出的魔石不同于合成时所使用的魔石时，则合出魔石的等级为1。

游戏中的大部分魔石都可以用合成来获得，如果初期合出了强力的魔石，对战斗是非常有帮助的。但是也有个别魔石，如最强HP回复魔法“フルケア”、连续魔法“れんぞくま”、冲刺的“ダッシュ”，以及与D.M.W相关的魔石都是无法合成的。由于要具体解释合成的规则就必须牵扯到强度等级和种别，这是一个非常繁琐复杂的过程，这里就不再介绍了。下面为大家介绍几种比较强力且实用的魔石合成范例，括号中的M代表该魔石要练到MASTER。

名称	效果	合成范例
暗黑	消费自己的HP给予敌人体力无视的伤害，消费的HP量为最大HP的1/8	グラビガ(M)+ライブラ、グラビデ(M)+ダッシュ(M)
クエイク	攻击扎克斯周围的敌人，但对浮空的敌人无效	暗黑(M)+ライブラ、グラビデ+八刀一闪等影响D.M.W的魔石
ぶんどる	攻击敌人的同时盗取物品	アイテム达人(M)+ライブラ、盗む+电击
アイテム达人	战斗时实用回复药时回复量增加	盗む(M)+ライブラ、盗む+ダッシュ
ウォール	受到的物理和魔法伤害减半	属性防御(M)+ライブラ(M)、バリア+八刀一闪等影响D.M.W的魔石
マジカルパンチ	给予敌人无视体力的伤害，剩余MP越多效果越明显	铁拳パンチ(M)+ライブラ(M)
ハンマーパンチ	给予敌人无视体力的伤害，剩余AP越多效果越明显	マジカルパンチ(M)+ライブラ(M)
すてみパンチ	消耗HP给予敌人无视体力的伤害，剩余HP越少效果越明显	ハンマーパンチ(M)+ライブラ(M)、ゴブリンパンチ+八刀一闪等影响D.M.W的魔石
SPターボ攻击	消费SP增加物理攻击的威力	SPターボ魔法(M)+ライブラ、SPターボ魔法+电击
SPターボ	消费SP增加物理攻击和魔法攻击的威力	SPターボ攻击(M)+ライブラ、SPターボ魔法+フレア

流程攻略

序章

壹番街 驿ホーム(假想空间)

片头动画过后是简单的操作教程，敌人是16个警备兵。由于敌人很弱，可以趁机熟悉一下操作。按L/R键切换到“回转攻击”指令并发动后可以轻松消灭大量敌人。战斗胜利后前往八番街的喷水广场。

八番街 喷水广场(假想空间)

与体形巨大的ベヒーモス发生战斗。虽然它样子可怕，但实力实在不怎么样。当其发动攻击时可以试着按△键防御或按□键进行回避，并找机会绕到其背后用物理攻击连续打击它。如果对回避没有信心的话，也可以躲在远处用魔法把它屈死。

第1章

ブリーフィングルーム

剧情之后与坎瑟尔(カンセル)对话，并且选择"读み终えたぜ"。之后カンセル就会教扎克斯如何接任务了。调查任务板(ミッションボード)登陆完个人情报，在记录点处调出主菜单，进入"任务"(ミッション)一项，便可以接下游戏中的第一个任务"神罗军 基本训练"。完成任务后，调查房间中的"配给点"(支给ポット)可以获得装备品"ブロンズバングル"。以后也可以常来这里调查配给点，基本上每过一个章节就会有新的物品提供。

从カンセル处获知邮件的用法后，与安吉尔(アンジール)对话并选择"准备OK"，之后前往ウータイ执行任务。

タンブリン山 山道～タンブリン山 砦周边

在山道上与3名ウータイ士兵发生战斗，胜利后继续前进。来到砦前会遭遇多名ウータイ士兵，士兵会接二连三地出现，总共有30名。注意躲在城墙上的士兵要用魔法或极限技才能打到。不过如果先把广场上的敌人全部打倒的话，城墙上的士兵就会撤退，所以就算忘了装备魔法也不用担心会卡关。

タンブリン砦 回廊



解决掉3名敌兵后进入砦中，此时会触发一个名叫"タンブリン砦 攻略战！"的小任务。画面左上方可以看到两排五角星，只要击败一组敌人☆就会变成★，在前往中庭前如果没有全部歼灭敌人会出现选项。根据★的获得情况，在打完本章斗技场的BOSS后可以从拉扎德(ラザード)处得到相应的奖励，具体报酬如下。

★数	获得奖励
16个	炎の指轮
14～15个	フェニックスの尾
11～13个	防弾チョッキ
10个以下	エリクサー

支线事件 圆月轮

调查中庭记录点后面的水神利维亚桑(リヴァイアサン)像会与圆月轮队发生战斗，将他们全部打倒可以获得"エリクサー"。该事件是和流程没有关系的，是否触发就看玩家自己了。

斗技场

与金刚坊ウー和金刚坊タイ发生BOSS战。他们的合体技"ツイントマホーク"威力不低，要给予警惕。最好的方法还是绕到他们身后进行猛攻，将他们逐个击破。



タンブリン山 兽道

解决掉3名神秘敌人后与安吉尔汇合，选择"待ってろ、アンジール"后与召唤兽イフリート发生战斗。イフリート的物理攻击可以按△键来进行防御，必杀技"地狱の火炎"为炎属性，如果在前面的"タンブリン砦 攻略战！"中得到了"炎の指轮"的话记得事先装备上，这样就可以大大减轻受到的伤害了。

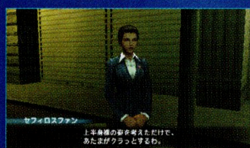
第2章

ブリーフィングルーム



从拉扎德处接到新的任务，此时与曾(ツォン)对话就会立即出发前去执行任务，但如果离开房间和坎瑟尔对话，则可以前往八番街去进行一些与主线无关的分支任务。另外，配给点有雷魔法(サンダー)的魔石，不要忘记取。

支线事件 粉丝俱乐部



在八番街喷水广场、以及LOVELESS大道的胡同里可以见到三名女子，她们分别是安吉尔和杰涅西斯(ジェネシス)的粉丝。与她们对话选择"入会"，就可以加入相应的粉丝俱乐部。入会后会立即收到确认邮件，以后还会陆续收到与这两位大英雄相关的秘密情报。

支线事件 士兵训练

与LOVELESS大道右侧的神罗第18小队队长对话，这样在任务"神罗カンパニー→治安维持部队"的文件夹中就会追加新任务"兵士の挑战"。将"治安维持部队"文件夹中的任务全部完成后再和队长对话，可以得到道具"月刊职人"，该道具会在后面做花车的分支剧情中用到。

支线事件 免费POTION

和神罗大楼1F入口附近的女社员对话以免费品尝"POTION"，喝下后可以完全回复体力，并获得自动苏生效果。由于它可以免费反复饮用，因此在打一些较难的任务时最好先来喝上一次，这样就保险多了。另外，与大厅中服务台的女子对话并选择"俺のスケジュールについて"，就可以得知剧情上扎克斯下一步应该去哪里。

支线事件 魔石生成

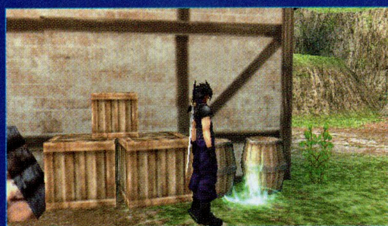
在神罗大楼内的魔石室(マテリアルーム)中与研究员对话，出现任务"マテリアハンター・ザックス→魔晃石を求めて→精神の魔晃石"。完成"魔晃石を求めて"中的任务可以得到一些魔晃石，将特定魔晃石(只要持有即可，不一定非要在任务中取得)交给研究员，就可以生成一些魔石。各魔晃石可以生成的魔石如下：

魔晃石名	魔石名
精神の魔晃石	エスナ
体力の魔晃石	ポイズン
魔力の魔晃石	サイレス
HPの魔晃石	サイレス剑
力の魔晃石	グラビデ
运の魔晃石	リジェネ

バノーラ村 リンゴ农园

与两名Gアサシン战斗后，前往农庄的广场，与BOSS巨型机器人ガードスパイダー进行战斗。它的机关枪火力虽然猛，但伤害值不算很大，如果躲在其身后使用物理攻击可以连续给它造成巨大伤害，使用雷魔法也是不错的方法。

支线事件 绿光



来到村中后会发现地上有很多发光点，它们之中隐藏着道具，不过目前还没法取得，要等后面从工场出来时再调查它们才能取得(注意，刚进村时要事先调查一次，否则没调查过的绿光在后面是不会出现的，也就没法获得道具了)。

バノーラ村

村中有很多屋子，如果走错了就会遇到敌人，只有画面下方的才是安吉尔的家。在安吉尔家发生完剧情后出门会再次与杂兵发生战斗。之后前往山崖上，与曾对话后侵入工场。

村はずれの工场

进入工场后一路前进，沿途会有复制人不断出来阻挠。在2楼竟然见到了杰涅西斯发生剧情，之后从1楼的大厅离开。

小游戏 砍炮弹

在离开工场后会玩到砍炮弹的迷你游戏。在炮弹飞过来时按○键，如果时机得当(差不多是在炮弹飞到剑跟前时)就可以砍掉炮弹。炮弹一共有10发，注意最后一个飞过来的时候视点会发生变化。根据砍炮弹的成绩，后面赶往安吉尔家中时的限定时间会发生变化。如果砍掉了全部10发炮弹，那么时间就有60秒，如果一个都没砍掉，时间则只有20秒了。在赶回安吉尔家的途中记得调查地上的绿光，如果能够在限定时间内赶到安吉尔家，那么调查绿光后得到的道具会比没在限定时间内赶到的更好。

アンジールの家

赶回安吉尔的家中，离开时与召唤兽バハムート发生战斗，其必杀技"メガフレア"威力相当高。有时它会飞到旁边的平台上，扎克斯的近身物理攻击是无法攻击到它的，这时就只能使用魔法等远程攻击方式了。



第3章

ソルジャーフロア



接到萨菲罗斯的电话前往司令室。此时调查记录点的话会追加新的任务，在配给点可以得到道具"星のペンダント"。在去司令室之前，可以先去触发一些分支剧情。

支线事件 宝条的假想数据

前往训练所(トレーニングルーム)会见到宝条博士，与他对话并选择"ソルジャーの实力を见せてやる"后可以进行连续4场战斗，最后面对的敌人"实验体 八十八号"即ベヒーモス，打法和之前差不多。注意如果在这些战斗中死亡的话也会Game Over。剧情发展到后面神罗大楼被入侵后，就无法再触发这个事件了。

支线事件 回收任务

与ブリーフィングルーム的士兵对话，会出现新任务"より贵重なものを→回收任务→积荷回收任务"。将"回收任务"文件夹中的任务全部完成后再与士兵对话，可以得到道具"プレミアムタイヤ"，这也是后面花车事件中需要用到的。

支线事件 追加任务

与八番街喷水广场右下的男子对话，记录点会追加任务"モンスター调查计画→ミッドガル・モンスター→发端……はじまり"；与LOVELESS大道上的社员对话，追加任务"モンスター调查计画→ミッドガル・モンスター→郊外……接近"。

ソルジャー司令室

扎克斯被提升为1st。回到配给点更换衣服，以后就可以最多装备6颗魔石了，并且魔石合成和SP变换也可以进行了，从研究员处可以得到初级冰魔法(ブリザド)和火魔法(ファイア)的魔石各一颗。换好衣服后再次回到司令室，神罗大楼遭到敌袭。在电梯处选择"エントランスへ出击！"后前往大楼入口。

支线事件 拯救研究员

坐电梯前往入口的时候会发生停电事件，此时选择第一项"エントランスへ急ごう"的话可以直接前往大厅入口发生事件，选择第二项"ちょっと降りてみよう"的话则会暂时走出电梯进入救人的分支剧情。进入分支剧情后出电梯要救下被暴走的机器人袭击的研究员，与倒在墙边的士兵对话会出现4台机器人，将它们击倒后可以得到一个"エーテル"。另外在训练所击倒6只机器人并选择"谁にも言わない"可以得到5000Gil。

神罗ビル エントランス

来到入口发生两场连续战斗，注意第二场战斗很长，5名アベンジャー、6名スイーパー和7名レッドソーサー会不断出现，要时刻留意HP。战斗胜利后前往八番街。

LOVELESS通り

在八番街见过希斯妮(シスネ)后前往LOVELESS大道。此时会发现被机器人袭击的市民，救下男性可以得到"イヤリング"，救下女性可以得到"アミュレット"。在剧院旁发生剧情，与Gイレイサー发生战斗，他的必杀技"烈日"威力不俗并且无法躲避，不过他的出招比较慢，可以利用他出招的间隙过去进攻他。



战斗胜利后从希斯妮处得到"调查课支援室"，这样菜单的商店选项中就会追加新的商店了。

五番魔晃炉

与新的怪物A・サハギン发生战斗，小心它的跳跃攻击，被打中会扣很多血。沿着道路前进，见到第一个开关后将它打开放下道路，之后会见到下去的楼梯，下楼梯后与萨菲罗斯对话。(途中可以收到来自美女财宝猎人的邮件，之后去记录点会追加新的任务。)从记录点附近的梯子下去，开启开关后放下梯子，顺着梯子爬下去开启动力源。回到萨菲罗斯处，两人一起来到谜之设施。

プレート内部 谜の设施

调查房间中的3份资料后与萨菲罗斯对话，之后继续剧情。一路追赶霍兰德(ホランダー)来到深处，在存盘点前继续前进发生BOSS战。这次的BOSS战是3台大型机器人，其中有的会使用毒攻击，要小心应对，如果中毒的话就用"万能药"解毒，事先装备好雷魔法的话打起来会容易一些。

第4章

五番街スラム 教会

与艾莉丝(エアリス)邂逅，记录点追加新的任务。与艾莉丝对话选择“行く!”，或者直接前往教会门口就可以离开教会。在教会前与两只ヘッジホッグパイ发生战斗，很轻松就可以解决。另外，与路上的女孩对话，可以追加任务“モンスター调查计画→ミッドガル・モンスター→スラム街……自卫团”。

五番街スラム マーケット



面的迷你游戏难度会降低一些)。和大门角落边的男孩对话，他会要求玩家给他POTION，选择“ポーションを渡す”后虽然还是没法从他那里得到有用的情报，但每次可以提高艾莉丝的2点好感度。与另一边角落的女孩对话，选择“まだ待ってみよう”的话，一次可以提高1点艾莉丝的好感度。消息打听得差不多后艾莉丝会出现，与她对话之后拜托她守在原地，之后就可以抓到扒手了。抓到扒手后会出现选项，如果选择第二项的话艾莉丝好感度加10，选择第一项则加5。

发生钱包被偷的剧情，金钱数变为0。此时先去通往隔离板上方的出口处发生剧情，一个男子表示要想抓住男孩，最好找街上的人合作。与街道上的人对话寻求帮助，与道具屋店员、魔石屋店员以及饰品屋主人对话可以提高10点艾莉丝的好感度(这是一项隐藏数值，如果好感度高的话，后

五番街 スラムストリート

在公园附近与3条ウォーム发生战斗，注意它们的“丝”攻击会让扎克斯无法行动任由宰割，HP不足的话要小心。打败它们后拿回钱包并回到市场，此时可以进行几个迷你游戏，另外与市场角落的女孩对话会追加任务“モンスター调查计画→ミッドガル・モンスター→五番街……出没”。

迷你游戏 猜人数

和之前要POTION的男孩对话可以进行猜人数的小游戏，需要猜出经过的孩子人数。玩家可以花钱从男孩处、或者免费从艾莉丝处获得提示。根据艾莉丝好感度的不同，提示的难度也会不同。如果好感度在51以上，答案只需二选一即可，如果好感度低的话，就需要从四个选项中选出答案了，猜中的几率会降低。如果猜中的话，就可以随机得到一些奖励。如果猜错就只能得到“纸巾”(ティッシュ)了。

迷你游戏 捡魔石

与魔石屋的老板对话并选择“そりゃ速いよ”可以进行收集魔石的小游戏，需要在限定时间内收集市场地上的共20颗魔石。如果能在较短的时间内收集完魔石的话，艾莉丝的好感度会提高。

迷你游戏 滴油

与道具屋的店员对话顺序选择“じゃあ买おうかな”，可以花300Gil买下コロン，之后再选择“トライ”便能够玩到该迷你游戏。店员最初会告诉你最合适的油量，然后要根据画面和声音来判断油量并在合适油量时按确定键。其中“ポタッ”为1滴，“ポタポタッ”为2滴，“ドバッ”为3滴。根据完成情况，艾莉丝的好感度也会发生变化。

五番街スラム マーケット



来到饰品屋附近发生剧情，此时如果选择“今すぐ行こう!”就会继续剧情，扎克斯和艾莉丝前往公园。回到市场后得知杰涅西斯侵入了神罗大楼，在出口处选择“大丈夫!”就可以离开。离开的时候之前偷走钱包的男孩会把“盗窃”(ぬすむ)的魔石送给扎克斯，装备以后就可以在战斗中偷取敌人身上的物品了。

零番街 ハイウェイ

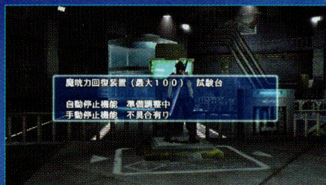
在高速公路上与杰涅西斯复制人军团展开连续战斗，战斗一共会连续进行4组，最后一组时与BOSSGウォーリア交战，他会使用沉默魔法，打倒他的话可以取得魔石“リジェネ”。

配合ルーム

回到神罗大楼后，从大楼67楼的标本室坐电梯来到宝条的配合间，此时可以从宝条处得到一些关于不明生物捷诺瓦(ジェノバ)的相关情报。配合间里有迷你游戏和支线事件可以触发，有兴趣的话不要错过。

迷你游戏 魔晃力回复装置

调查左边的魔晃力回复装置并选择“当然”可以开始这个迷你游戏。在时间倒计时到0的时候按下○键就算成功，注意3秒之后画面上就不会显示时间了。根据游戏结果可以得到SP作为奖励，时间越接近0，得到的SP越多，最多为100点，最少为10点。注意如果误差实在太大的话，反而会被扣除50点SP。



迷你游戏 模拟战

调查配合间入口附近的装置并选择“やっぱ、触るしかないよな”会进行模拟战，可以用电脑提供的魔石与3条沙虫进行战斗。该战斗没有什么奖励，不过就算在战斗中失败了也不会Game Over，玩不玩就看你自己了。

迷你游戏 宝条的质问

调查配合间的实验仓可以进行问答小游戏，根据答案的组合，扎克斯最终可以得到500～1000不等的SP。各选项获得的SP如下。

第1问	
セフィロスみたいなソルジャー	SP＋300
アンジールみたいなソルジャー	SP＋100

第2问	
大量の强力なソルジャー	SP＋200
最先端の科学技术	SP＋400

第3问	
神罗にすべてをささげられる人间	SP＋200
神罗にも反抗できる人间	SP＋300

支线事件 宝条的实验体

调查实验仓路口前的装置并选择“スイッチを押してみる”可以进行实验怪物分支剧情，调查后出电梯会遇见怪物，追到它们后会进入战斗，此时要用“偷盗”技能从它们身上偷到“独房のカギ”，一共有6把，可以用来打开该层上方6个小单间的门从而获得里面的道具，回收道具的时候注意抓紧时间，限定时间只有3分钟，不过注意与怪物战斗是不算时间的。



配合ルーム

完成迷你游戏后再度和宝条对话，选择"当たり前"后与召唤兽バハムート・烈发生战斗。它的的攻击虽然强悍，但很多都很好躲开，比如"クラスタースフィア"的三个火球之间有明显的间隙可以躲开。利用其发动必杀技的间隙接近并攻击它可以起到较好的效果。

第5章

神罗ビル

接到艾莉丝的电话后可以前往教会去看望她，去之前可以顺便完成一些分支剧情和迷你游戏，另外配给点也有"ファイラ"可以拿，调查记录点也会有新的任务出现。前往五番街的教会前与曾对话后，之后会前去モデオヘイム执行任务，短时间内没法再回来。

迷你游戏 下蹲练习



在训练所与研究员对话可以进行体力测定的小游戏，在下蹲的时候按下○键就可以连续进行下蹲活动，随着连续成功次数的增加，下蹲的速度会越来越快。这个迷你游戏会和4组对手展开比试，每组获胜后都可以取得奖励道具，依次为神罗配膳台设计图、神罗制セラミック、神罗制キャタピラ和神罗制はんだ，这些道具都和后面做花车的分支剧情有关。

支线事件 追加任务

和神罗大楼1楼大厅台阶上的士兵对话，追加任务"モンスター调查计画→ミッドガル・モンスター→街道封锁"，将ミッドガル・モンスター文件夹前5个任务全部完成后，与展示厅的研究员对话会出现该文件夹的最后一个任务"荒野……真实"，完成后可以得到做花车的道具"ミスリル・ツール"。和大厅中央的开发部主任对话，会追加任务"贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→第一次スラム开发计画"，该任务完成后会追加八番街魔石店。

支线事件 找间谍

与八番街LOVELESS大道入口附近的2nd对话，选择第一项可以寻找ウータイ的间谍，每找到一个后神罗兵就会告诉你下一个间谍的提示。间谍一共有6个，每找到一个自由任务中就会追加相应的任务，全部找到后可以得到一个"ウォルナット材"作为报酬。与疑似间谍的人物对话3次，他们就会露出马脚。第1个间谍在LOVELESS大道区域的左边，特征是有点口吃；第2个间谍是五番街市场那个来回走动的士兵；第3个间谍在神罗大楼1层，在电梯附近稍等片刻会有一位身穿西装的男子从电梯里走出来，他就是目标；第4个在五番街喷水广场2楼，正在交谈的男女二人组中的女子就是间谍；第5个间谍是神罗大楼展示厅中的黑人男子；第6个间谍是在六番街的公园里玩耍的男孩。在进行找间谍的分支剧情时可以顺便在六番街完成萨菲罗斯粉丝俱乐部的分支剧情，正确答案依次为"正宗→スーパーノヴァ→左"。



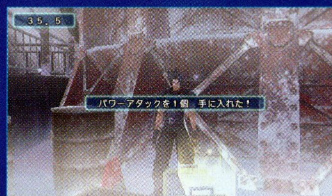
支线事件 小报记者

在八番街喷水广场右下的台阶处，会见到被神罗士兵追赶的记者。选择"见逃してやる"后可以帮助他离开，这样就可以收到该记者发来的关于神罗真相的邮件。

モデオ溪谷

与克劳德(クラウド)相遇，D.M.W中追加克劳德的头像。来到溪谷北部后，要进入紧张的潜入环节，该环节有一定的迷你游戏成分。

迷你游戏 潜入任务



这是一个有些类似于《潜龙谍影》的潜入游戏。按×键是蹲下，可以用来遮掩身体；按○键是活动身体。由于处于雪山地带所以气温低下，如果体温下降到26°以下的话扎克斯就会无法行动，因此发现体温过低的话就要按○键来活动一下提高体温。潜入任务的出口在地图的右上方，该地图内一共有5个宝箱可以拿，左、右、正上方各有一个，右上方有两个，如果有能力不被敌人发现的话就可以将它们回收。但要注意的是，每被敌人发现一次他们就会打开一个宝箱，被发现5次后宝箱就一个都拿不到了，不过那时敌人也会撤退。

魔晃试验采掘设施

在设施深处发现杰涅西斯和霍兰德博士，此时要与杰涅西斯发生BOSS战。杰涅西斯会使用令扎克斯陷入异常状态的攻击"漆黑の舞"，还经常会吸收MP。有时他还会使用物理攻击无效或魔法攻击无效的技能，因此要使扎克斯这两方面都具备一定的攻击输出以保证攻击的效率。

废屋



从溪谷北部继续前进，来到南边的废屋。来到浴室后会与新怪物A・グリフォン战斗。一直前进来到2楼与BOSSアンジールペナンス发生战斗，他的体形比较大，而且很多招数都相当具有威胁性。"嫉妒する雷"是一招雷电攻击，这招其实是可以按□键闪避的，如果对闪避不太在行的话战斗前可以装上防雷击的道具，消除蒸汽得到的"雷の腕轮"正好可以用到。他的"色欲のお守り"会增加物防和魔防，如果发动的话建议用"デスペル"来取消。

支线事件 电话录音

在废屋1F的角落调查红光可以收听到电话录音，听完一段后可以选择"もう少し聞いてみよう"继续听，一共有23段。全部听完之后，在旁边可以发现发光点，调查之后可以获得"パワーリスト"。

支线事件 蒸汽中的道具

在废屋1楼的酒场可以得到一个"ボイラーのハンドル"，在2楼的ボイラー室使用就可以令蒸汽消失，这样浴室和ボイラー室中的两个道具就都可以取得了，分别是"デスペル"和"雷の腕轮"。

第6章

コスタ・デル・ソル ビーチ

剧情以后和13个Gダイバー发生战斗，全灭敌人之后自动前往エルジュノン，在记录点会发现又追加了新的任务。

エルジュノン

在Lv.3エルジュノン西侧坐电梯前往Lv.6エルジュノン，其间会与杰涅西斯的复制人Gブレイダー发生战斗。继续前进，途中会再与Gブレイダー进行两次战斗，在记录点附近按下开关时敌人又会出现。打开开关进入Lv.6中央隧道，与坦克车发生战斗。坦克车的动作非常慢，可以很轻松地绕到它后方进行攻击。

Lv.6アルジュノン



来到Lv.6アルジュノン后，玩家要防止机器人的入侵，在地图上与机器人接触便会进入战斗。机器人一共有30只，将它们全部拦截后可以得到"魔力アップ改"作为奖励，拦截20～29只得到的则是"フェニックスの尾"。此时前往Lv.8アルジュノン会见到希斯妮，与她对话会得到与扎克斯粉丝俱乐部相关的情报。

ジュノン空港

来到机场与BOSSガードスコーピオン进行战斗，雷魔法对它同样有效，胜利后可以得到一个"急所斩り"。

第7章

五番街スラム 教会

见到安吉尔的复制体，调查存盘点会发现有新任务追加。离开教会的时候与3台神罗机器人ガンブルヘッド进行战斗。接下来就是做花车的剧情了，其间也可以去和几位狂热的粉丝见见面。

支线事件 粉丝俱乐部·续

在六番街公园依然可以发现之前萨菲罗斯俱乐部的女子，与其对话会收到关于萨菲罗斯的新邮件；在喷水广场附近和为资金不足的烦恼的杰涅西斯粉丝对话，选择"金持ちファンクラブと合并しろ"后，再去LOVELESS大道深处和另一位杰涅西斯粉丝对话，这样两个杰涅西斯俱乐部就会合并，之后会收到关于杰涅西斯的新邮件；在喷水广场左下方可以找到一个正在找妈妈的男孩，之后去月台会发现他的妈妈，他的妈妈是位安吉尔的粉丝，与她对话后选择"夸りをなくした母亲はモンスターと同じだ"后可以劝醒她，之后可以收到一些关于安吉尔的邮件；如果之前和希斯妮触发过扎克斯俱乐部剧情的话，在神罗大楼的大厅与接待处左边的女子对话可以加入扎克斯俱乐部，以后就可以收到与扎克斯相关的邮件了。

迷你游戏 做花车



做花车需要收集工具、木材、车轮和参考书4种材料。首先在教会附近捡到"中古品の工具"；木材在市场，调查饰品屋附近地上的木材会有一名男子出现让扎克斯帮他想酒吧的名字，选择"セブンスヘブン"可以得到"ふるびた木材"；与LOVELESS大道车子前的男子对话可以得到车轮"くたびれたタイヤ"；回到斯拉姆教会前，可以捡到参考书"ワゴンの作り方"。材料全部找齐后回去和艾莉丝对话就可以做出花车了。在前往ニブルヘイム之前，再次回教会与艾莉丝对话，可以制作另外两种隐藏的花车，其材料都是完成任务来取得的，具体方法在前面已经提及，这里就不再赘述了。

ソルジャーフロア

与坎瑟尔对话并选择"もう心残りはない"便会进入下一章，需要注意的是，选择这个选项后，扎克斯将永远无法回到神罗大楼一带了，因此在选择前要慎重。如果选择"もう少し待って"的话，扎克斯可以自由行动，把一些事件，比如做隐藏花车什么的都完成后再离开吧。另外，配给点中可以得到"エルメスのくつ"，这是在配给点可以取得的最后一个道具。

第8章

ニブルヘイム

来到任务目的地尼布尔海姆(ニブルヘイム)，见到少女蒂珐(ティファ)发生剧情，之后可以自由行动，此时可以去触发一下尼布尔海姆七不思议的支线事件，不过目前只能做到前面4个。

支线事件 尼布尔海姆七不思议(上)



与村中的男孩对话可以进入七不思议剧情，每解开一个不思议，男孩就会告诉你下一个的线索。第1个不思议是村中的饮用水突然变成了血红色，调查村子中央的给水塔可以得到一个"フェニックスマテリア"，以后在战斗中就有机会召唤出不死鸟了。

第2个不思议是旅馆2楼画中的少女会消失，与男孩对话选择"まだだけど、気になる"后，去旅馆2楼调查墙角少女的画，之后再回去和男孩对话他就会告诉你不思议的详情(如果选择"もちろん！かわいかった"的话可以省掉调查和对话这个步骤)。回到2楼，发现画中的少女不见了，之后在1楼和2楼之间往返直到有个男子准备上2楼，跟在他后面(注意不能被他发现)进入房间就可以解开挂画之谜，顺便得到2000Gil作为报酬。

第3个不思议是七色的ボム。沿着尼布尔的山道前进，在山道右边的角落会遇到ボム。与它们的战斗中它们的身体会膨胀，如果膨胀到了极限它们就会爆炸。在它们膨胀时攻击它们就会让它们暂时变小。在ボム全部没有爆炸的情况下击败它们可以得到"金のカケラ"，回村和男孩对话可以解开谜题并得到"セーフティビット"。

第4个不思议是神罗屋敷的保险箱，据说晚上那里会传出恐怖的笑声，但由于没有密码，因此没人知道保险箱中的是什么。来到神罗屋敷2楼左上的房间可以发现保险箱，在旁边



地上的纸上可以看到密码的提示。密码一共有4位，都是随机生成的，但密码获得的方法是固定的，都要从钥匙孔中观察到相应的目标数。第1位数字是2楼右上房间内书架上(注意是架子的上方，不是书架里面)和地板上的书总和；第2位是1楼右边房间里幽灵的数目；第3位是2楼左边房间里苹果和苹果罐头的数目；第4位是1楼左边房间里椅子的数目。正确输入密码后打开保险箱，发现里面竟是一只仙人掌，同时可以得到"急所斩り"魔石。第5个不思议在神罗屋敷的地下，不过目前无法进入。

ニブル魔晃炉

完成了前4个不思议后回旅馆2楼与萨菲罗斯对话，第二天一起前去调查魔晃炉。在魔晃炉内，与萨菲罗斯对话会发生剧情，离开魔晃炉的时候与来袭的杰涅西斯复制人发生战斗。

ニブルヘイム

回到村中后发生剧情，第二天会接到艾莉丝的电话。与村子广场上的士兵对话，他就会带扎克斯去神罗屋敷，这样第5个不思议就可以解开了。在屋敷中一直前进，来到地下设施后发生剧情。

支线事件 尼布尔海姆七不思议(中)

从神罗屋敷2楼右边的房间可以来到地下，地下有种叫做サハギン的敌人，打败它们之后会得到“カンオケのカギ”，这是用来打开地下洞窟两边房间中的棺材的，在某个棺材中找到沉睡的人后就可以完成第5个七不思议了(注意如果没打开正确的棺材会与敌人发生战斗)。完成之后一定要记得返回尼布尔海姆村中与男孩对话获得第6个不思议的提示，否则后面村子起火后第6第7个不思议将永远无法完成。

第6个不思议要等萨菲罗斯放火烧毁村子后才会发生。如果前面的5个不思议都完成了的话，此时会在村中发现之前的那个男孩，与他对话后选择“GO！”可以去屋子中找他的母亲，在限定时间内找到他的母亲就算成功，可以得到一个“カアップ改弐”作为报酬。第7个不思议要到后面才能触发。

ニブル魔晃炉

再次来到魔晃炉，走到蒂珐附近发生剧情，接下来是连续两场和萨菲罗斯的BOSS战。萨菲罗斯的攻击范围非常广，并拥有“八刀一闪”这种连续攻击并无法回避的攻击手段。他最恐怖的一招就是大家已经非常熟悉的“无心天使”，中招后扎克斯的HP会强制变成1，因此一定要迅速回复。他身边护体的魔石可以不用管，直接攻击萨菲罗斯本人就可以了。第二场战斗中要注意别被萨菲罗斯逼到边缘，否则会掉下去导致Game Over。

第9章

神罗屋敷

从容器中挣脱之后，调查地上的研究员获得“たんすのカギ”。从另外一个容器中救下克劳德后逃离地下设施。经过地下洞窟来到神罗屋敷2楼，用“たんすのカギ”打开2楼左下方房间的柜子里得到“ソルジャーの服”。

支线事件 尼布尔海姆七不思议(下)

如果之前的6个不思议都完成的话，逃离神罗屋敷回村的途中会收到一封关于最后的不思议的邮件，然后去尼布尔海姆村外就可以捡到一个魔石“ウォール”，至此七不思议事件全部完成。注意如果在进入村子后就没法再取得了，因此一定要在进村前得到它。

ニブルヘイム



回到尼布尔海姆，与多名神罗士兵发生战斗。此时要注意保护克劳德不被士兵带走，敌人一共会出现3批，如果没能保护好克劳德就只能从记录点重新来过。之后重新回到神罗屋敷，给克劳德换上神罗军服。剧情后与投掷兵发生战斗，然后离开尼布尔海姆。

ニブル平原

在平原两边埋伏着什么神罗的机器人，这时可以进行一个狙击的小游戏。玩家可以用狙击枪从远处消灭机器人，每消灭一台可以得到1点“倒ポイント”，每逃走一台机器人“逃ポイント”就会增加一点。另外，玩家也可以像通常战斗那样和机器人发生战斗，打倒后同样可以获得相应的“倒ポイント”。利用“倒ポイント”可以强化狙击枪，比如提高它的攻击力、提高命中范围和购买诱爆弹等等。来到平原深处后，会根据狙击的情况出现宝箱，如果“逃ポイント”为0(即一台机器人都没有逃走)就会出现4个宝箱，“逃ポイント”在11以上的话就一个宝箱也不会出现了。

穿越平原后见到希斯妮，之后在高速公路上会与Gエリミネーター发生战斗。他的攻击频率很高而且威力巨大，最好打一下后就马上闪避，慢慢把它磨死。

コンガガ

来到村子周边后，在メルトダウン魔晃炉版图中可以看到几个宝箱，不过由于被障碍挡住无法取得，此时和旁边的男子对话再调查障碍就可以打开宝箱，注意其中有的宝箱打开时会出现怪物。

在村中，扎克斯又遇见了希斯妮。来到里山发生剧情并进行杂兵战斗，之后赶回メルトダウン魔晃炉与霍兰德发生BOSS战(注意在BOSS战前可以触发回收宝箱的支线事件)。霍兰德的攻击方法大多比较讨厌，其中“ものすごく臭い气”会让扎克斯陷入多种异常状态，一定要注意回避，回避失败的话就只能借助万能药来回复了。“これで大丈夫”会让他进入无敌状态，不过幸好持续时间只有10秒。



支线事件 宝箱回收

在与霍兰德发生战斗之前，返回里山，并在里山进行7次以上战斗，这样在瀑布附近就会触发回收宝箱的支线事件。此时会有宝箱和敌人从瀑布里流出来，玩家要控制扎克斯去回收宝箱。如果碰到敌人的话，扎克斯会进入麻痹状态无法行动，此时要连打X键来快速解除该状态。当流过11个宝箱后该任务结束，根据回收到的宝箱数，可以得到相应的金钱和道具作为奖励。

第10章

最终迷宫



剧情之后一直前进，在洞口选择“降りる”就可以来到最终迷宫。要挑战最终BOSS，必须先收集到7颗女神魔石。其中“ライトマテリア”、“ヘブンマテリア”、“スターマテリア”和“グランドマテリア”等4颗在审判之渊的宝箱中。从审判之渊下方的出口可以来到忘却之湖，里面可以“ライフマテリア”、“サバスマテリア”和“ビーイングマテリア”等3颗女神魔石。收集完毕后可以从审判之渊左边的出口前往诀别之扉，将7颗女神宝石镶嵌在诀别之扉前的台座上会与Gレジレサイド发生战斗，胜利后进门就是与杰涅西斯的最终BOSS战，战斗一共要进行两场。第一场的BOSS，他的体形非常巨大，不过攻击方式倒并不算犀利。当他把剑插在地上时，攻击剑柄上的魔石就会对他的本体造成伤害。最让人头痛的是他每次把剑插在地上时，都会召唤出4只强力的怪物，如果放任它们不管，由杰涅西斯不断召唤的话，画面上的怪物将会越来越多，会对扎克斯造成很大威胁，因此每当他召唤出怪物的时候就一定要快速将怪物打倒。第二场战斗是与杰涅西斯本人的战斗，难度上相比前一战简单了很多，只要注意回复就可以轻松胜出。在大段的动画和剧情战后，游戏迎来尾声。


俺のぶんまで——

支线事件 监狱中的怪物

审判之渊右边的出口可以前往咆哮之牙，除了几个宝箱外还可以发现里面关押着一只怪物，但暂时还没法与其发生战斗。在忘却之湖中仔细观察的话会发现很多光柱(生命泉)，一般情况下调查的话没有什么特别之处。这时需要调查迷宫中几处与《LOVELESS》各章节相关的石碑(一共有4处，审判之渊有两处，咆哮之牙和诀别之扉各一处)，这样调查光柱的话里面就会出现怪物。这些怪物都比较强力，打败它们后得到的物品也不错。如果将4个光柱中的怪物全部打倒，第5个光柱中也会出现怪物，将它打倒后可以进入咒缚之槛，里面有不少好东西可以拿。咒缚之槛中有一些无法打开的门，需要对应的女神钥匙才能打开，打败门所在版图中的特定怪物就可以得到对应的女神钥匙，这样门就可以打开了。在咆哮之牙的宝箱中取得“铁格子のカギ”，这样就可以打开栅栏与里面原本无法挑战的怪物キングベヒーモス进行战斗了。别看绕了这么多弯路才和这只怪物交上手，其实它的实力并不怎么样，将它打败后可以得到一把钥匙，用它可以启动电梯，这样以后就可以在咆哮之牙和诀别之扉之间自由来回了。



二周目

看完结局后可以生成一个通关存档，读取这个通关存档的话可以选择“强くてニューゲーム”来进行二周目游戏。二周目中可以继承上一周目的部分要素，具体如下：

可继承要素

- ●人物等级和能力值
- ●魔石和魔石等级
- ●普通道具(召唤道具、设计图等特殊道具除外)
- ●金钱和游戏时间
- ●D.M.W的达成率

不可继承要素

- ●特殊道具
- ●学会的D.M.W
- ●出现的任务以及任务的达成率
- ●收到的邮件
- ●魔石和饰品的最大装备数
- ●出现的商店

研究部分

饰品栏扩充道具

本作中扎克斯最多可以同时装备6颗魔石和4个饰品，不过一开始只能装备4颗魔石和两个饰品，当剧情发展到扎克斯升级为1st后可装备魔石数就会自动变为6个，但饰品栏的扩充就必须去完成特定的任务得到扩充道具才能实现了。第一个饰品栏扩充道具为“キーホルダー”，是完成“より贵重なものを……→贵重なものを求めて→第二次破坏计画”的过关奖励；第二个饰品栏扩充道具“バックパック”在完成“より贵重なものを……→贵重なものを求めて→第三次魔晃炉突入作战”后可以得到。由于饰品栏的扩充对提高能力很有帮助，因此应该尽早完成与之相关的任务。



全商店出现条件

商店名	出现条件
神罗ビルショップ	初期出现
八番街マテリア店	完成任务“贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→第一次スラム开发计画”
五番街マテリア店	完成任务“贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→魔晃采掘设施调查任务”
六番街アクセサリ店	完成任务“贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→地下都市计画”
七番街ショップ	任务“ウータイ战争终结作战→ウータイ残党 ふたたび→ミッドガルへの潜入”中地图左侧的宝箱
调查课支援室	剧情发展到第3章后自动出现
调查课极秘支援室	剧情发展到回到ゴンガガ村后在“ゴンガガ村周边”版图内的宝箱中获得
かめ道乐本铺	任务“ウータイ战争终结作战→ウータイ特殊部队‘圆月轮’→暗杀部队を倒せ”中地图右上的宝箱
ウータイ秘密ショップ	任务“ウータイ战争终结作战→ウータイ残党の暗跃→‘ウータイ五圣’”的过关奖励
ゴンガガ商会	任务“モンスター调查计画→モンスター事件→未确认モンスター”的过关奖励
アクセサリ屋 ニブル	任务“贵重なものを求めて……→扫除屋ザックス→荒野に隐された……”中地图左上的宝箱
ジュノンみやげ物店	任务“モンスター调查计画→未探查领域 调查计画→孤岛を调查せよ”地图右侧的宝箱
ボーンビレッジ通商	任务“より贵重なものを……→孤儿脱走事件→无人岛に逃げた少女”地图左上的宝箱
ミスリルマイン商事	任务“モンスター调查计画→未探查领域 调查计画→落盘事件を调查せよ”的过关奖励
通贩ショップ・デュオ	任务“谜の大空洞→何を求めるのか……→ジェネシスの新兵器”中地图左侧的宝箱
ネットショップ……暗	任务“谜の大空洞→谜のエネルギー→异常なパワーアップ”地图中下的宝箱

界限突破装备

正常情况下，扎克斯的HP、MP、AP以及攻击伤害的最大值分别为9999、999、999和9999，但是只要装备了界限突破道具，就可以突破障壁，让HP、MP、AP以及伤害最大值变为99999、9999、9999和99999。界限突破装备的获得方法并不是惟一的，打“より贵重なものを……”的能力开发任务可以较早得到这些装备，下面就来分别介绍相关的方法。

名称	能力	获得方法
アダマンバングル	HP界限突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.6”的过关奖励
金のかみかざり	MP限界突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.4”的过关奖励
黑头巾	AP限界突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.1”的过关奖励
インビンシブル	伤害界限突破	任务“より贵重なものを……→Pからのコンタクト→ブレイクスルー”的过关奖励

平家の魂

在任务达成率为100%之后打开任务菜单，就会获得超强饰品“平家の魂”作为奖励，其附带的能力为“全知全能”，综合能力可以用恐怖来形容，具体包括：伤害和HP界限突破、MP和AP界限突破、攻击附带“毒＋沉默＋疲劳＋即死”效果、全属性吸收、剩余HP不足1/4时自动使用“ポーション”、敌掉落物品的几率上升、盗取物品时100%成功、敌掉落的物品和从敌人处偷得的物品必为稀有物品、敌掉落的金钱、道具以及魔石量为通常的2倍、使用道具的回复量增加(效果同“アイテム达人LV1”)、连续使用两次魔法(效果同“れんぞくま”)、显示敌人情报(效果同“ライブラ”)、消费SP使物理和魔法攻击威力上升且自己所受伤害值降低(效果同“SPマスター”LV1)。不过需要注意的是，扎克斯装备它之后会进入诅咒状态令D.M.W无法转动，也算是给这个超强的道具加了个限制吧。

源氏套装



源氏套装一共有4件，每件装备附带的能力都非常强大。当然，它们的获得条件相对来说也比较苛刻。在4件源氏装备中，最有价值的要数“源氏之盾”，不过它的取得条件也是最困难的，有很大的随机成分在内，我们在这里进行单独讲解。要获得源氏之盾，首先要在任务“より贵重なものを……→アクセサリ职人→スカウトマン・决意”中遇到魔法罐。魔法罐的出现完全是随机的，在地图上行走时就有可能遇到它，这里推荐一个地方，就是该任务初始位置的右下方，遇到它的几率相对较高。在遇到魔法罐后，满足它的要求就可以得到源氏之盾，依次是“扔钱(执行‘钱投げ’指令)→すてみパンチ→打出99999伤害→发动极限技‘八刀一闪’”。前面两项要求通过相应的指令就可以满足它，第3项如果装备拳系魔石的话也没有难度，最难的就是要发出八刀一闪，因为这是完全随机的。最关键的是，如果魔法罐在提出要求一段时间后没有满足它，它就会逃走。为了提高八刀一闪的发动几率，应该事先给扎克斯装上八刀一闪魔石(最好是已经Master的，装备多个后效果还可以累计)。在拿源氏之盾之前还可以利用希斯妮的极限技将极限槽提高到最高的Heavenly状态，然后存盘进入该任务，通过S/L大法让扎克斯以Heavenly的状态遇到魔法罐，这样发动八刀一闪的几率就会大大提高了。

名称	能力	获得方法
源氏の兜	不消费MP和AP，战斗中显示敌人信息	在“ネットショップ……暗”中花100万购买
源氏の铠	HP界限突破，附加忍耐和徐徐回复效果	D.M.W达成率100%后打开D.M.W菜单自动获得
源氏の盾	物理和魔法伤害减半，全属性吸收，包括即死在内的全异常状态完全防御	见上文
源氏の小手	伤害界限突破，附带会心一击效果	任务“谜の大空洞→未知への扉→生体兵器の胁威”中地图正下方的宝箱

隐藏BOSSミネルヴァ推荐打法



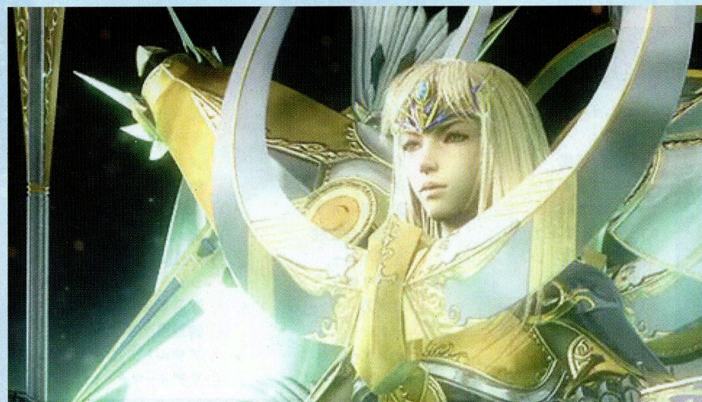
本作中的最强BOSS是任务“谜の大空洞→未知への扉→君临する神”中的女神ミネルヴァ，她的HP高达1000万，除了体力为201外，其他各项能力都是255满值。并且她还拥有着多种杀伤力巨大的必杀技，如果扎克斯的能力不够高的话，很快就会被秒杀。在扎克斯的各项能力中，最重要的是体力和精神，最好要使它们都达到255的满值，HP能够提高到99999峰值当然最好。

由于ミネルヴァ的体力和精神都很高，因此普通物理攻击和魔法对她的伤害都不是很理想。要对付她，必须用无视精神和体力的攻击方式。拳系魔石是必备的，因为这样才能保证足够的攻击输出。如果扎克斯的HP达到99999的话推荐使用“すてみパンチ”(用任何拳系魔石＋D.M.W魔石就能合出，消费HP对敌进行无视体力的攻击，扎克斯的残余体力越少效果越明显)。如果没到峰值，则建议使用“ハンマーパンチ”(消耗AP对敌人进行无视体力的攻击，剩余AP越多效果越明显)。回复魔法方面如果能够有完全回复的“フルケア”(在“谜の大空洞→未知への扉→エネルギー生命体”的BOSS处偷得，注意事先装备上必定偷到稀有物品的“モグのお守り”)自然好，如果没有那就要将魔力提高到255然后用“ケアルガ”以确保每次的回复量了。当然，想要对付ミネルヴァ光强化攻击是没用的，还必须保证防御力够高，推荐装备令所受物理和魔法伤害减半的“ウォール”。另外还要记得装备一个偷盗系的魔石，作用下面会提到。

魔石方面准备得差不多了，下面来看看装备。能力界限突破的道具是必不可少的，另外还有一个强力道具不可忽略，它就是“ザイドリッツ”，在“谜の大空洞→谜のエネルギー→次なる阶层へ……”地图的左下方可以得到。它的作用是令力、体力、魔力和精神值都加100，并且敌全体属性攻击减半，装备以后可以瞬间让你化腐朽为神奇。

准备工作做得差不多了后，就可以前去挑战ミネルヴァ了。在进入战斗后，推荐立即用“フェニックスの尾”令自己处于自动复活状态。能力够高并合理运用“ウォール”、防御和回复的话，她的大部分攻击都已不具威胁。在ミネルヴァ的招数中，威力最大的要属“アルテマ”，在扎克斯精神255且使用了魔法伤害减半和防御的情况下，依然会受到6万左右的伤害。其实这一招也是可以回避的，在白光闪过后画面慢慢变暗时把准时间按□键便可以回避。ミネルヴァ还会使用回复魔法和进入完全无敌状态，不过前者只能回复5万多点血，后者的有效时间很短。“裁きの矢”可以说是ミネルヴァ最具威胁的一招，这一招有特殊的演出效果，因此是无法防御或者回避的。在扎克斯体力和精神255的情况下中招后大约会损失3万多点HP，MP和AP也会大幅下降，更重要的是，它会取消包括自动复活在内所有对我方有利的特殊状态。因此在中了这招之后要马上重新使用“フェニックスの尾”来使自己进入自动复活状态。如果手头的复活药不够用的话，可以从ミネルヴァ身上盗取，她身上有99个“フェニックスの尾”，绝对够扎克斯用的了。只要注意防御和回复，要战胜ミネルヴァ就只是时间问题了。

战胜ミネルヴァ后可以得到一个任务奖励装备“ゴッドスレイヤー”，作用是HP、MP和AP增加100%，体力、魔力、精神、运上升50，所有界限突破外加显示敌人战斗信息。



欢迎来到寂静岭……



首次登陆PSP平台的"《寂静岭》系列"就和它的名字一样使整个游戏又回到了原点。这里所指的回归原点并不单指本作的剧情回到了初代《寂静岭》之前，还有更重要的一点就是《寂静岭》那一贯的恐怖风格。经过了话题性的《寂静岭4》后，制作小组又把那个阴暗压抑的世界呈现在了玩家的眼前，使我们能感受其独一无二的魅力。

文 乌冬

PlayStation Portable

寂静岭 起源

サイレントヒル ゼロ

◆Konami◆A・AVG◆2007年12月6日◆日版◆1人
◆4980日元◆无对应周边◆15岁以上

PSP

图文攻略

攻略地图标志说明

△ 记录点	← 单向通行
不可通行	镜子
使用对应钥匙通过	敌人
↔ 可以通行	[ ] 括号内为笔记和需解谜才能获得物品

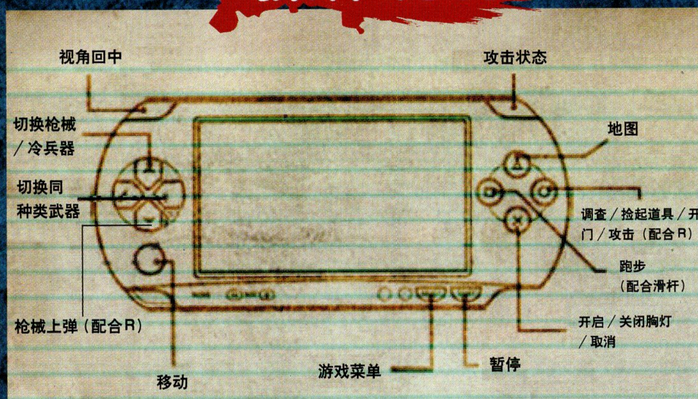
散落道具序号

1. 营养ドリンク
2. 健康ドリンク
3. 救急箱
4. アンプル
5. 竞技用の弹药
6. ショットガンの弹药
7. 军用ピストルの弹药
8. 狩猎用ライフルの弹药
9. アサルトライフルの弹药
10. リディ-マ-の弹药
11. 病院の地图
12. 疗养所の地图
13. 剧场の地图
14. モ-テルの地图
15. 子供の地图
16. 休息室の键
17. 诊察室の键
18. 收纳室の键
19. 记录室の键
20. バルコニ-の键
21. 306 号室の键
22. 管理人室の键
23. プラスチックの肺
24. プラスチックの胃袋
25. プラスチックの肝脏
26. プラスチックの肠
27. 金の卵
28. イオカステの雕り物
29. 太阳のト-テム
30. 125W の电球
31. 250W の电球
32. 500W の电球
33. 750W の电球
34. 月のト-テム
35. 操作レバ-
36. ト-クン
37. 宝石付きのハ-ト
38. 装饰用の短剑

散落武器序号

1. アルコールのビン
2. かご
3. 书类整理棚
4. タイプライター
5. ツールボックス
6. テーブルランプ
7. 铁のおもり
8. 电气スタンド
9. トースター
10. ポータブルテレビ
11. 折れた棒
12. かぎ竿
13. カミソリ
14. ギザギザな木材
15. シャベル
16. タイヤレバー
17. 调理用ナイフ
18. 点滴用の支柱
19. ドライバー
20. 肉切り包丁
21. 日本刀
22. バトン
23. ハンマー
24. ピッチフォーク
25. ビリヤードのキュー
26. ミートフック
27. メス
28. 枪
29. レンチ
30. 火かき棒
31. 竞技用ピストル
32. ショットガン
33. 军用ピストル
34. 狩猎用ライフル
35. アサルトライフル
36. リディーマー

操作说明



寂静岭街道①

流程

寂静岭公路
剧情后沿着公路一直走到尽头，发现着火的小屋。

▼

公路旁小屋
来到二楼发现女孩，救起她后返回。

▼

寂静岭～克赖顿街（Crichton St.）
获得"サイレントヒルの地图"。

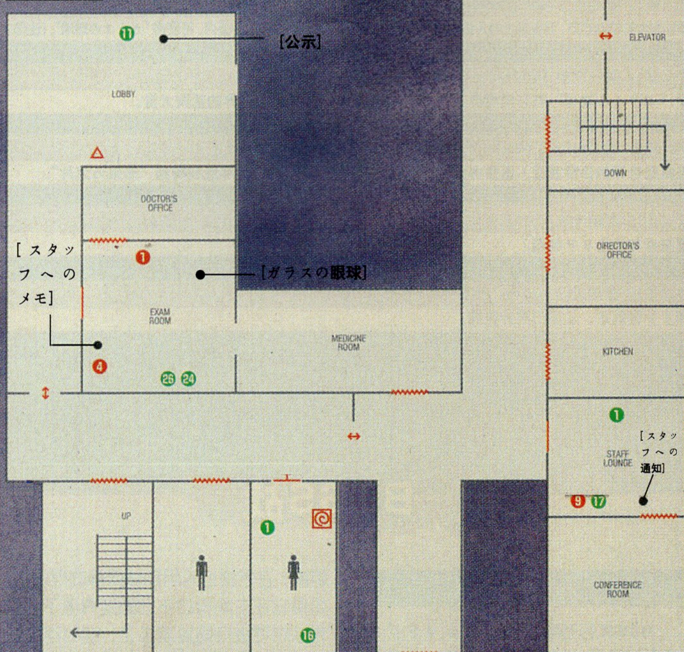
▼

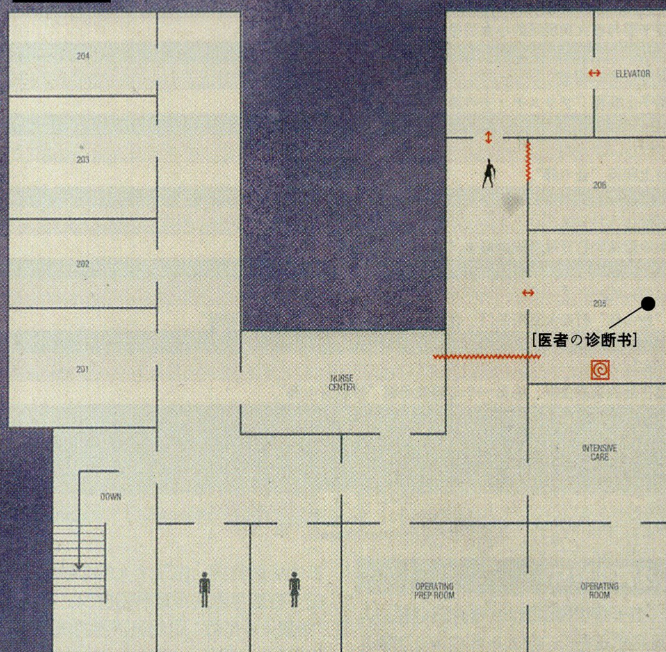
寂静岭～医院前
将散落在街道上的道具回收后前往医院。

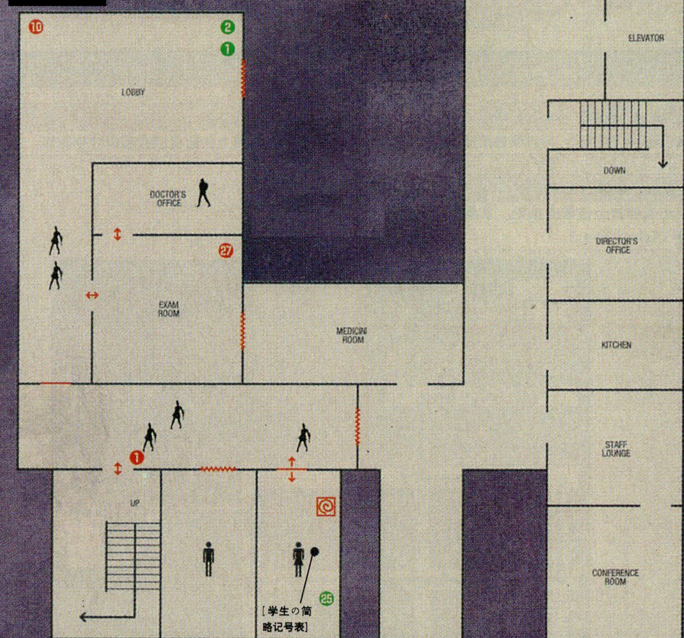


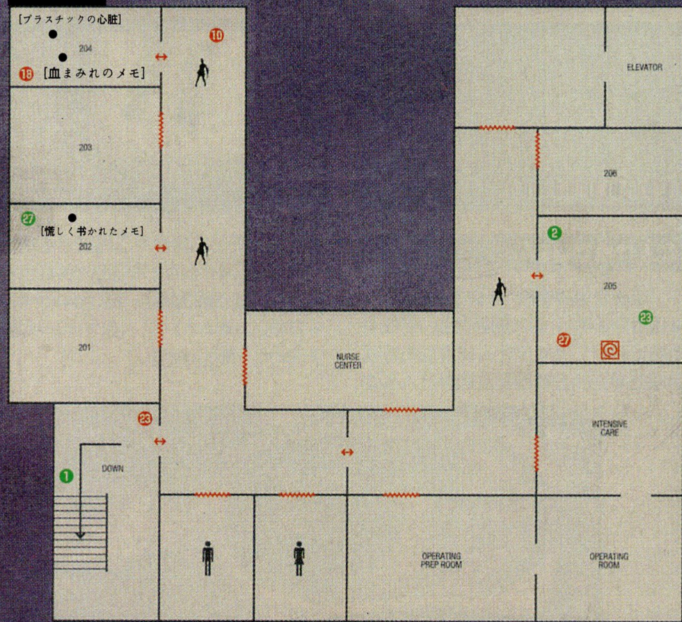
医院 (Alchemilla Hospital)

地图









流程

1F（表）：医院大堂（Lobby）
"病院の地図"入手，正式开始探索。

1F（表）：东面走廊～电梯（Elevator）
遇到カウフマン医生，对话过后搭乘电梯来到2F。

2F（表）：东边走廊
与怪物护士遭遇。

2F（表）：205号室
在镜子前与在火灾现场的小女孩相遇，接触镜子进入里世界。

2F（里）：205号室
在架子上获得"プラスチックの肺"。

2F（里）：202号室
在台上获得"金の卵"。

2F（里）：204号室
发现冷藏箱和打开冷藏箱的提示"血まみれのメモ"。

1F（里）：女厕
用"金の卵"打开女厕所的门，在马桶处获得"プラスチックの肝脏"。

1F（表）：女厕
从镜子处回到表世界，在另一个马桶处得到"休息室の键"。

1F（表）：休息室（Staff Lounge）
在这里获得"诊察室の键"。

1F（表）：诊察室（Exam Room）
在诊察室获得"プラスチックの肠"和"プラスチックの胃袋"。

1F（表）：女厕
将现阶段表世界的道具都收集完后，通过镜子回到里世界。

2F（里）：204号室
在冷藏箱箱处输入密码，从中获得"プラスチックの心脏"。（注①）

1F（表）：诊察室（Exam Room）
回到表世界的诊察室，调查床上的人体模型，把之前收集到的塑料器官放入模型内，可获得"ガラスの眼球"。（注②）

1F（里）：医院大堂（Lobby）
用"ガラスの眼球"打开里世界医院1F西面走廊的门，进入里世界的医院大堂。

1F（里）：医生办公室（Doctor's Office）
经由里世界的诊察室进入医生办公室，剧情过后迎来BOSS战。战斗胜利得到"未来の欠片"。

1F（表）：医院大堂
醒来后与护士リサ相遇。

1F（表）：医院后门
和リサ告别后，从后门离开医院。

谜题

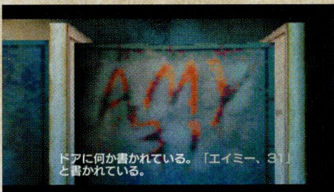
①冷藏箱谜题

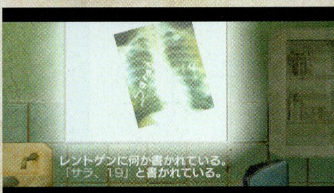
位于里世界医院204号房的谜题。从冷藏箱前获得的"血まみれのメモ"得知打开冷藏箱的密码和三位美女的年龄有关，三位美女的名字和年龄分别在以下

女厕：Amy，31
休息室：Lucy，23
诊察室：Sarah，19

壁に何か書かれている。「ルーシー、23」と書かれている。

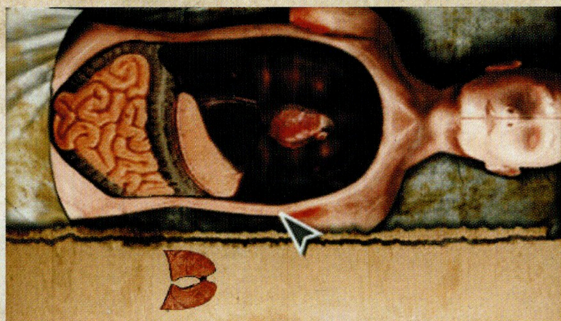
三个场所获得，由三个人的年龄所组成的6位数字就是冷藏箱的密码。并且从"美貌より年齢"可知道正确的排序方法应该是从大到小，也就是"312319"。


ドアに何か書かれている。「エイミー、31」と書かれている。


レントゲンに何か書かれている。「サラ、19」と書かれている。

②人体模型谜题

位于表世界医院1F诊察室的谜题。从里世界医院1F的女厕获得的"学生の简略记号表"得知要将人体模型完成就必须把得到的塑料器官按顺序放入模型内，而正确的顺序也用了简易记忆法来帮助记忆，从5个英文单词的开头红色字母就能得知正确的顺序：肠（Intestines）→胃袋（Stomach）→肝 （Liver）→心脏（Heart）→肺（Lungs）。



BOSS战

ストレイトジャケット

BOSS行动特点： ストレイトジャケット的移动速度比护士稍快，攻击手段以酸性液体为主，攻击方式一共有两种：中距离时使用酸性液体进行间接攻击；近距离时缠在攻击对象身上进行吐酸攻击。

对付方法： 建议和BOSS保持一定的距离，在它接近时用投掷武器进行攻击，如果它在主角身边不远的距离停下，就表示它要进行间接攻击了，这时可以绕过它攻击的方向对其进行反击。如果是被它缠上，则要留意QTE提示，QTE一共有两次，只要按提示正确按键就可化解掉它的攻击。另外还要注意一点是在BOSS倒地后记得要对其进行倒地攻击才能真正将它打倒。

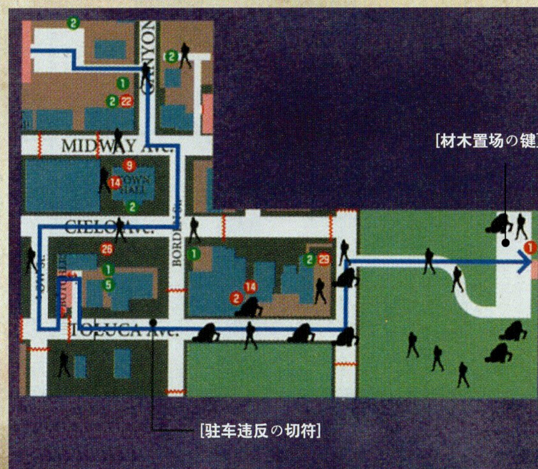
寂静岭街道②

流程

寂静岭～峡谷街（Canyon St.）
从医院后门出来后，经过峡谷街南下，前往肉屋。

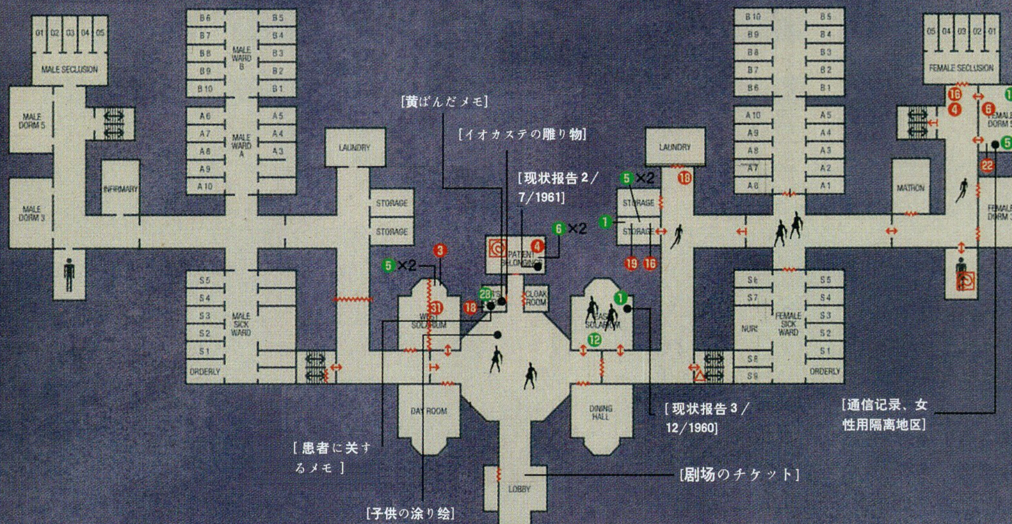
寂静岭～肉屋（Butchers）
目击怪物护士被屠夫杀死。从后门来到托卢卡路（Toluca Ave.）。

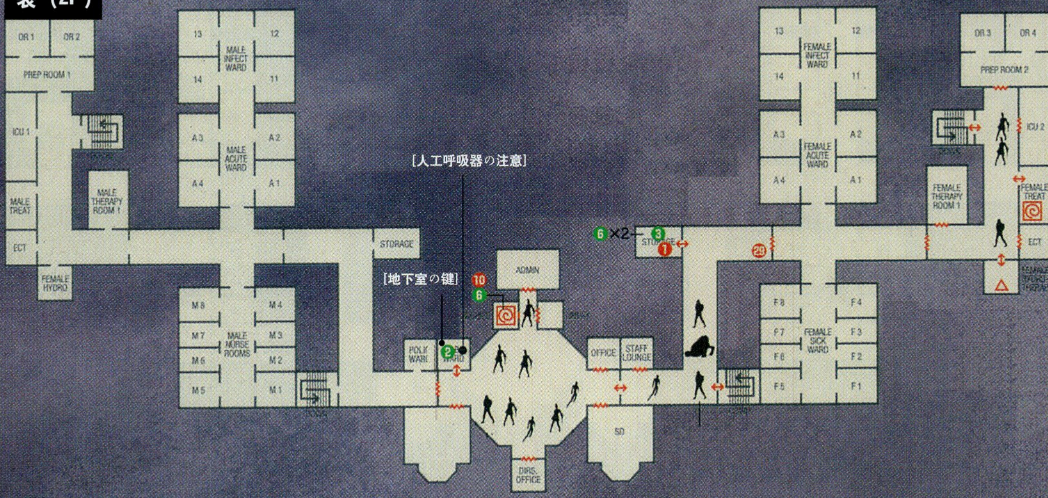
寂静岭～疗养院前
将散落在街道上的道具回收后前往疗养院。

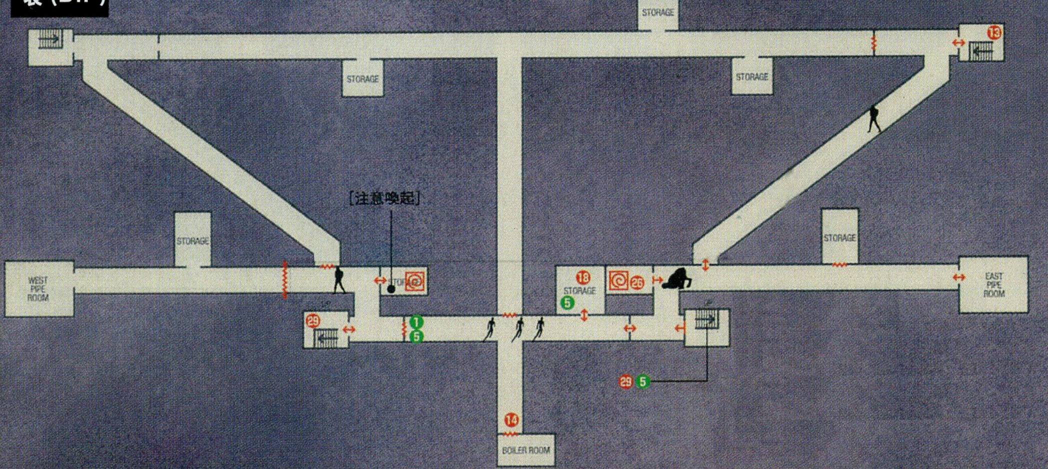


疗养院 (Cedar Grove Santarium)

地图







里（1F）

[Dr.Harris の键]
[クリップボード]
[调査报告]

里（2F）

里（B1F）

流程

1F（表）：疗养院大堂（Lobby）
在医生办公室（Dr's office）的门口前拾到“黄ばんだメモ”，确定最初的目的地。

1F（表）：西疗养室（West Solarium）
获得武器“竞技用ピストル”。

1F（表）：东疗养室（East Solarium）
获得“疗养所の地图”，正式开始探索。

1F（表）：东面走廊
遇见火灾现场的成年女性，对话结束后通过楼梯来到2F。

2F（表）：结核症病栋（TB Ward）
通过操作人工呼吸器获得“地下室の键”。（注①）

B1F（表）：东南面楼梯
使用“地下室の键”来到地下室，通过地下室的走廊前往地图东北面的楼梯。

2F（表）：女性用水治疗室（Female Hydrotherapy）
按下浴缸一旁的绿色按钮让水和钥匙一起排走。

2F（表）：女性用处置室（Female Treat）
通过镜子切换到里世界，之后前往1F的女厕。

1F（里）：女厕
先在女厕切换回表世界，再拉下马桶的把手将堵在排水管里的钥匙冲走。

1F（表）：女性用病室（Female Dorm 5）
在床上拾到“收纳室の键”，前往同层的收纳室。

1F（表）：收纳室（Patient Belongings）
将武器和弹药回收后通过镜子切换到里世界，在门口处获得ショットガン。

B1F（里）：东侧管道间（East Pipe Room）
从地图东南侧的楼梯移动到东侧管道间，在排水口处获得“记录室の键”。

B1F（里）：仓库（Storage）
东侧管道间对面的仓库内有镜子，在这里切换回表世界，通过东南面的楼梯前往位于2F中央的记录室。

2F（表）：记录室（Archive）
听完ヘレン和医生的对话后，用这里的镜子切换到里世界。

1F（里）：男性用隔离病栋（Male Seclusion）
穿过B1的走廊来到男性用隔离病栋，在这里获得笔记“クリップボード”。

1F（里）：诊疗室（Infirmary）
前往同层的诊疗室，解开配药谜题后获得“Dr.Harrisの键”。（注②）

B1F（里）：仓库
在B1F的西侧仓库使用镜子回到表世界。

1F（表）：医生办公室（Dr's Office）
用“Dr.Harrisの键”进入位于1F大堂上方的医生办公室，获得“イオカステの雕り物”。

1F（表）：女厕
离开医生办公室后，来到女厕用镜子进入里世界。

1F（里）：女性用隔离病栋（Female Seclusion）
在门口的凹槽处使用“イオカステの雕り物”进入女性用隔离病栋，在这里再次遇到リサ。

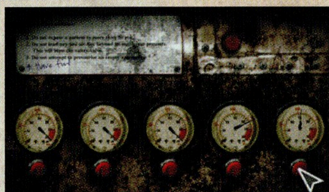
1F（里）：女性用隔离病栋～5号病房
进入5号病房，剧情过后迎来BOSS战。战斗胜利获得“过去の欠片”。

1F（表）：疗养院大堂
醒来后在茶几上得到“剧场のチケット”，接着离开疗养院，往剧院方向前进。

谜题

①人工呼吸器谜题

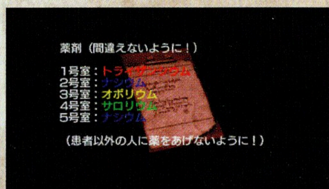
位于表世界疗养院2F结核症病栋的谜题。从一旁获得的笔记“人工呼吸器の注意”得知人工呼吸器出了问题，人工呼吸器只能在超载状态下才能开启，也就是说要把气压计的指针全部调节到红色区域。人工呼吸器的调节规律是只要按下一个气压计的按钮，除了该气压计会上升1/2外，邻接的气压计也会跟着上升1/4，所以要开启人工呼吸器，就只要把左边第一个按钮、中间的按钮、右边第一个按钮各按下两次就可以了。

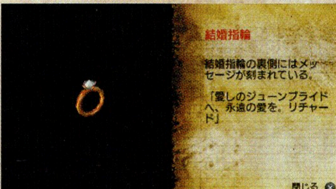




②配药谜题

位于里世界疗养院1F诊疗室的谜题。药剂盒上的玩偶代表男性用隔离病栋5个病房里的患者，要打开药剂盒下方的抽屉取得钥匙，就必须把正确的药片放入对应的玩偶口中。从笔记“クリップボード”上得知从1号病房到5号病房的配药顺序是“红、蓝、黄、绿、蓝”，而这里的玩偶顺序则和实际情况有些不同，所以我们要从房间特点找到匹配的玩偶。正确的推断思路为：1号病房里有很多刀片和绷带，而在玩偶里只有右边数起第4个是拿着刀片的；2号病房不能进入，但从门的烧毁程度来看这里发生过严重的火灾，所以拿着火把和全身呈红色的就是2号病房的患者；3号病房里可以发现许多女性衣物，玩偶里面只有一个是穿着女装的；5号病房里有一个体重计和许多未吃的食物，根据病症可以判断患者应该是得了厌食症，所以应该是最瘦的那个玩偶；剩下的4号病房进不去，但用排除法就能知道那个拿着菜刀的玩偶就是4号病房的患者，所以这里正确的顺序应该是“绿、蓝、蓝、红、黄”。





BOSS战

ママ

BOSS行动特点：ママ平时飘在空中，同时不断往主角的方向逼近。在近距离时它会使用全方位刺针攻击；远距离时则会放出毒雾，毒雾会飘在空中一段时间不会散去。

对付方法：BOSS的移动速度一般，不过攻击范围很大，近战的话很容易被刺针攻击到。建议使用之前获得的ショットガン进行攻击，一般2～3枪换一个位置基本可以无视它的刺针，不过当它发出刺耳的叫声时，就表示它要放毒雾了，这时要马上远离。

寂静岭街道③

流程

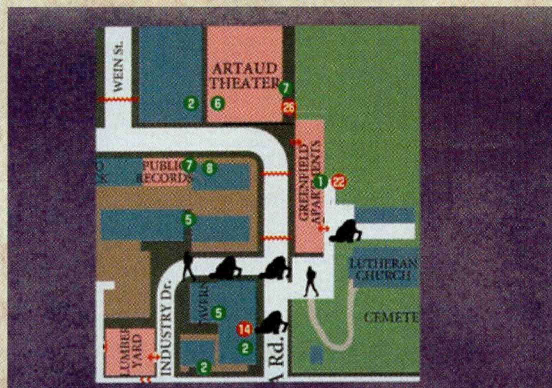
寂静岭～疗养院前
从停在疗养院门口的汽车后尾箱内获得“材木置场の键”。

寂静岭～肉屋（Butchers）
原路返回肉屋，从中央街（Midway Ave.）前往材木置场。

寂静岭～材木置场（Lumber Yard）
用之前获得的钥匙穿过材木置场，来到工业路（Industry Dr.）。

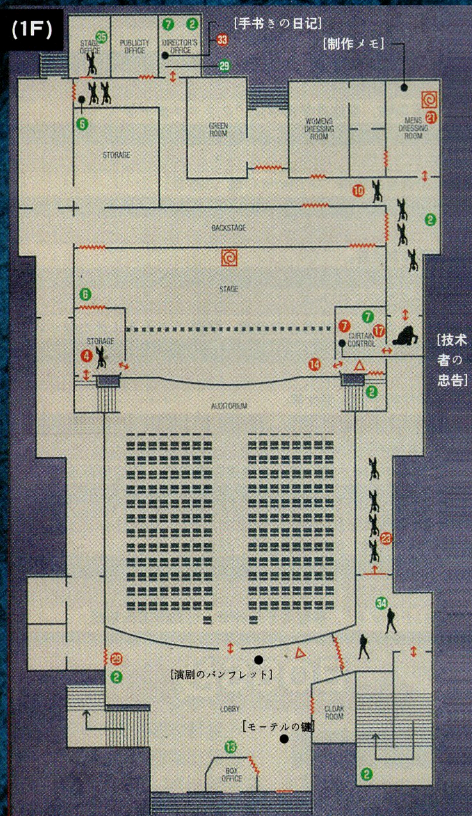
寂静岭～绿地公寓外（Greenfield Apartments）
从工业路出来后，跟着地上的血迹一直来到绿地公寓。

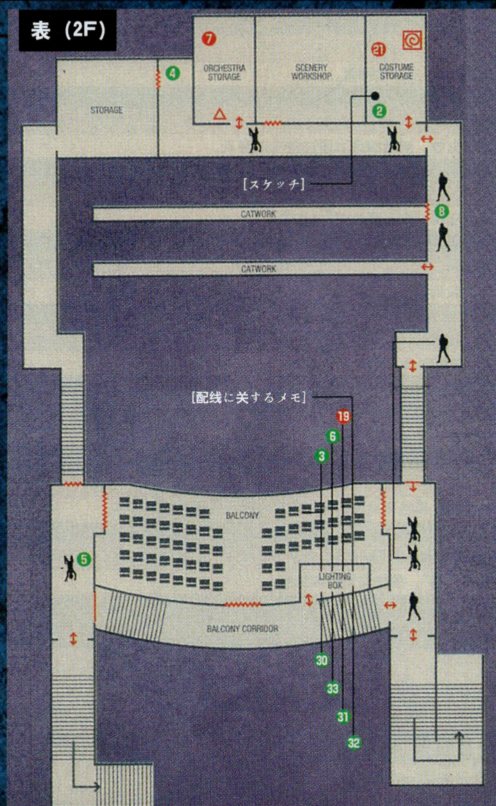
绿地公寓～2F
从房内的洞跳下可来到1F，出门后前往剧院。注意公寓1F信箱处获得的密码后面需要用到。

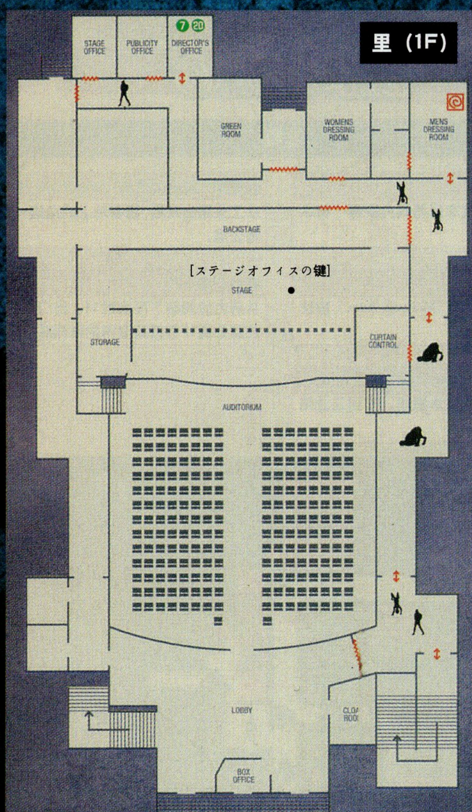


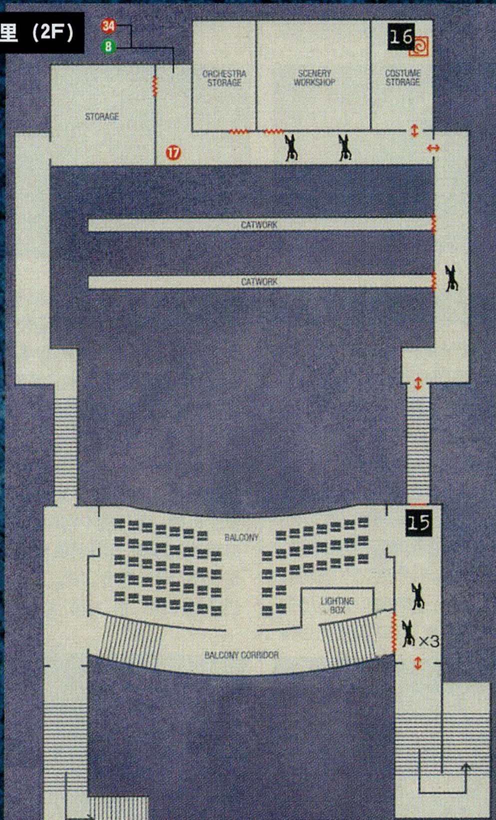
剧院 (Riverside Motel)

地图









流程

寂静岭～剧场前
在检票处使用在疗养院得到的“劇場のチケット”进入剧场。

1F（表）：剧场大堂（Lobby）
在门口附近的椅子上获得“剧场の地图”，正式开始探索。

1F（表）：礼堂（Auditorium）
与リサ相遇。

1F（表）：舞台（Stage）
听到不明的对话。

1F（表）：幕布控制室（Curtain Control）
发现不能启动的开关和获得笔记“技术者の忠告”。

1F（表）：东部通道
与怪物木偶遭遇。

1F（表）：导演办公室（Director's Office）
沿北部通道到达导演办公室，这里可以获得“太阳のトーテム”和武器“军用ピストル”。

1F（表）：男更衣室（Mens Dressing Room）
通过这里的镜子切换到里世界。

1F（里）：导演办公室
获得“バルコニーの键”。

1F（里）：男更衣室
用镜子回到表世界。

2F（表）：包厢走廊（Balcony Corridor）
从剧场西侧的楼梯来到二楼，使用“バルコニーの键”进入包厢走廊，

2F（表）：灯光控制室（Lighting Box）
来到位于包厢走廊右侧的灯光控制室，在这里可以得到750W、500W、250W和125W的电球各一个和笔记“配线に关するメモ”。

1F（表）：剧场大堂
从二楼东侧的楼梯下来，可以来到一楼大堂的里间，这里可获得“月のトーテム”。

1F（表）：男更衣室
打开大堂里间锁着的门，直接回到男更衣室切换里世界。

2F（里）：东部通道
原路返回，从里间的楼梯来的里世界二楼的东部通道，这里有一扇石门，根据门上的提示分别把“太阳のトーテム”和“月のトーテム”放入门右边和左边的凹槽，就可将门打开。

2F（里）：衣装仓库（Costume Storage）
走到北部通道的尽头可获得武器“狩猎用ライフル”，接着来到衣装仓库切换回表世界。

2F（表）：工作道（Catwalk）
来到位于舞台正上方的工作道，将之前获得的4个电球正确安装到4个灯罩内并打开开关。（注①）

1F（表）：幕布控制室
回到幕布控制室启动开关使幕布开启。

1F（里）：舞台
来到舞台的操作台前，先拨动左1和右2的控制杆使舞台布置成森林，通过镜子进入里世界可以获得“ステージオフィスの键”。（注②）

1F（表）：舞台办公室（Stage Office）
回到表世界后前往位于剧院1F北部通道尽头的舞台办公室，使用“ステージオフィスの键”进入后可获得重要道具“操作レバー”。

1F（表）：舞台
回到舞台，先把欠缺的控制杆装入操作台，再通过拨动左2和右3的控制杆使舞台布置成洞穴。

1F（里）：舞台
进入里世界迎来BOSS战。战斗胜利获得“伪りの欠片”。

1F（表）：剧场大堂
醒来后在大堂的怪物尸体上获得“モーテルの键”。

谜题

①安装灯球谜题

位于表世界剧场2F工作道的谜题。从笔记“技术者の忠告”上可得知幕布的电路和电灯的电路是连在一起的，要打开幕布就必须先把电灯打开。在获得4个电球的房间里能同时得到笔记“配线に关するメモ”，从上面可得知每个灯罩所对应的瓦数都是不一样的，具体的情况是：B的瓦数为D的一半，而A和B的瓦数相加不大于C，D的瓦数小于A。由此可推出A是500瓦、B是125瓦、C是750瓦、D是250瓦。

Peter、
思ったとおり、スポットライトは問題だらけだ。やっと作動するようになった。電圧計のおかげだよ。全部のライトが作動しなければならない事を忘れるな。いちいち回路をリセットするのはめんどくさいぜ。
メモ：
BはDの半分の出力である必要がある。

250Wの電球を使った。

②舞台背景控制杆谜题

位于表世界剧场1F舞台的谜题。这里可以通过操作台切换不同的背景和装饰进入不同的里世界，只要能配搭出正确的组合，就能进入BOSS的房间。解谜的提示来自在大堂获得的笔记“演剧のパンフレット”，从里面可知道“フクロウの洞窟”里有Caliban在等着大家，“洞窟”的背景有了，可是控制“フクロウ”（猫头鹰）道具的“操作レバー”不见了，所以我们要先尝试别的组合。先拨动左1和右2控制杆可以来到树林，进入镜子后在左边单独的一棵树上可获得“ステージオフィスの键”，使用它就能在舞台办公室获得用来控制フクロウ道具的“操作レバー”，把“操作レバー”装入操作台后，拨动控制杆通过左2和右3的组合进入镜子就能见到Caliban了。另外拨动控制杆左3和右1的组合能进入图书馆，这里可获得一些弹药和笔记。

BOSS战

カリバン

BOSS行动特点：BOSS的体形很大，行动也比较快，接近主角时一般会使用前足践踏，中距离时会使用突进攻击。

对付方法：BOSS的两招攻击判定都很大，近战的话会很吃亏，最好的方法还是用枪支在远距离射击。如果看到它离远停着不动，这就表示它要使用突进攻击了，躲避这招时背后需要有足够的空间，否则被逼进死角的话就很难脱身了。

寂静岭街道④

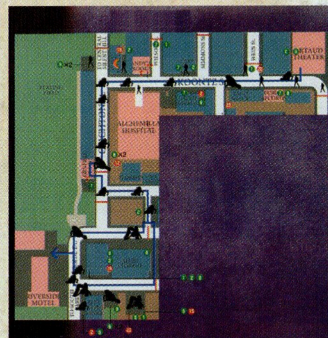
流程

寂静岭～昆士街（Koontz St.）
从剧院出来沿着昆士街一直向东走。

寂静岭～安妮的书店（Andy's Books）
在书店里可获得武器“アサルトライフル”，将之前在公寓获得的密码“213”输入收银机，可获得“本屋の键”，用钥匙打开另一侧的门前往商店。

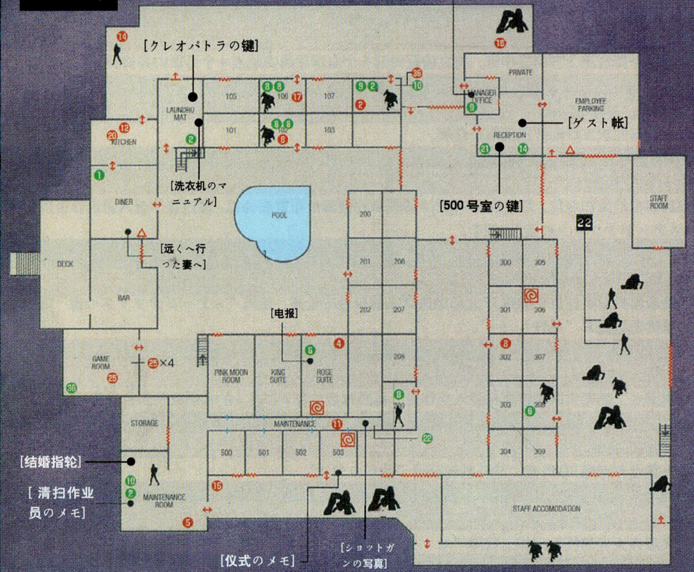
寂静岭～商店（General Store）
将道具和弹药回收后从另一侧的门出来。

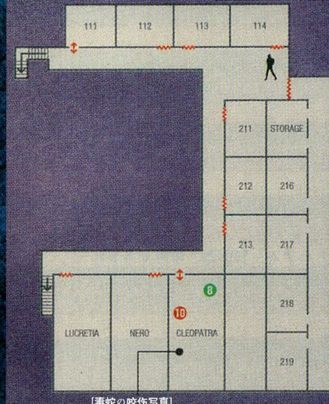
寂静岭～河畔路（Riverside Dr.）
饶行来到河畔路，接着使用“モーテルの键”进入河畔旅馆。

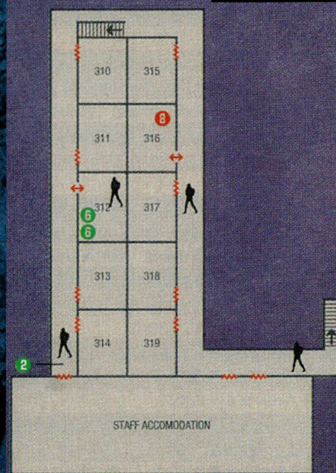


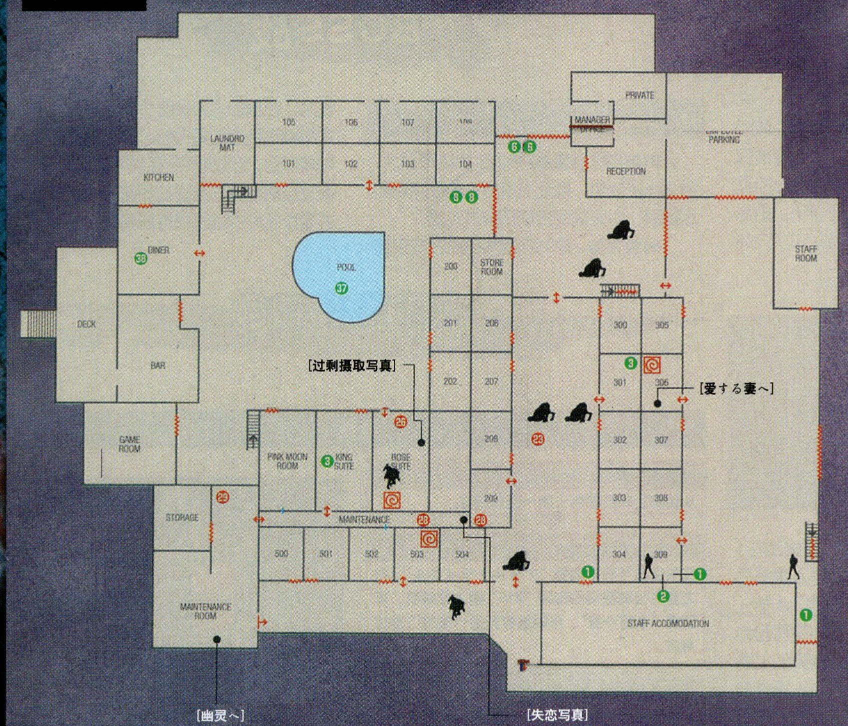
河畔旅馆 (Riverside Motel)

地图

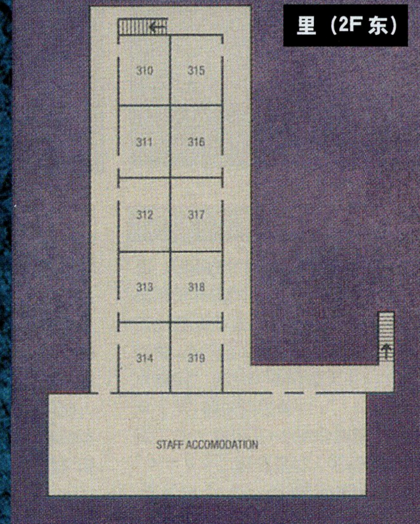












流程

1F（表）：接待处（Reception）
获得“モーテルの地図”与“306号室の鍵”。

1F（表）：306号室
经过2F东来到旅馆的东南侧，进入306号室用镜子切换里世界。

1F（里）：503号室
里世界的旅馆南侧可以通行，来到503号室用镜子切换回表世界。

1F（表）：维修间（Maintenance Room）
获得笔记“清扫作业员のメモ”。

1F（表）：维修过道（Maintenance）
进入一旁的维修过道，在尽头的桌子可获得“管理人室の鍵”。

1F（表）：管理人室（Manager Office）
从维修间出来后，经旅馆的东侧的小巷回到接待处，再用钥匙穿过管理人室来到旅馆的北区。

1F（表）：厨房（Kitchen）
与屠夫遭遇，进入BOSS战。打倒它后经由餐厅侧的门出来，可以来到旅馆西侧。

1F（表）：游戏室（Game Room）
在游戏室的游戏机上可获得“トークン”。

1F（表）：洗衣间（Laundro mat）
用“トークン”开启洗衣机，并通过正确操作洗衣机获得“クレオパトラの鍵”。(注①)

2F西（表）：王后间（Cleopatra）
使用“クレオパトラの鍵”进入旅馆2楼的王后间，并从里面浴室的大洞跳下。

1F（表）：玫瑰套房（Rose Suite）
再次遇到カウフマン与リサ二人，剧情过后从屋内的镜子切换进里世界。

1F（里）：水池（Pool）
出门后在干枯的水池处获得“宝石付きのハート”。

1F（里）：餐厅（Diner）
进入一旁的餐厅，在怪物的尸体处获得“装饰用の短剑”。

2F西（里）：尼罗间（Nero）
再次来到二楼，将“装饰用の短剑”插进尼罗间门口处的凹槽。进入房间后从浴室的大洞跳下。

1F（里）：国王套房（King Suite）
从裂开的墙壁进入维修过道。

1F（里）：503号室
穿过维修间从503号室切换回表世界。

1F（表）：维修间
回到维修间用桌子上的工具将“宝石付きのハート”弄坏，得到“结婚指轮”。

1F（表）：接待处
将台历处的机关解开并放入“结婚指轮”，可以获得“500号室の鍵”。(注②)

1F（表）：503号室
再次来到503号室切换进里世界。

1F（里）：500号室
使用钥匙进入500号室，剧情过后迎来BOSS战。战斗胜利获得“真实の欠片”。

医院～B1F
醒来后从房间出来，发现“现在の欠片”，将所有三角碎片组合后会发生剧情。之后可经楼梯来到医院一楼。(注③)

医院～1F
从医院后门出来后遇到タリア和アレッサ，剧情后直接进入下一部分。

谜题

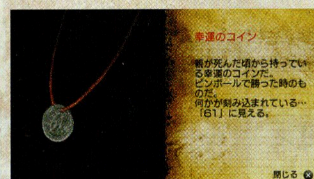
①洗衣机谜题

位于表世界旅馆1F洗衣间的谜题。这个谜题的提示来自笔记“清扫作业员のメモ”，从上面得知要顺利完成洗衣程序，就必须经过“スピンを弱、温度を60度にして、脱水、濯ぎ”4个程序，但是洗衣机上的洗衣程序都是用图标表示的，所以我们还要结合笔记“洗衣机のマニュアル”来使用，上面有各图标的文字解释，依次将洗衣机的旋钮转到这4个图标的位置上，就能完成洗衣程序。



②台历谜题

位于表世界旅馆1F接待处的谜题。要打开台历，就必须输入主角父母的结婚纪念日日期，不过游戏里并没有用笔记的方式给出正确的提示，所以我们只能通过来对旅馆的探索来寻找答案。在第一次用维修过道的偷窥孔看500号室时会发生剧情，并且在月历上可以获得“12日”这个信息。在获得“结婚指轮”后，打开菜单对“结婚指轮”进行调查可得到“ジューンブライド”(6月新娘)这个信息。而最后的年份则在主角一直带着的“幸运のコイン”上，调查后得到“61年”，所以台历上正确的日期是06/12/1961。

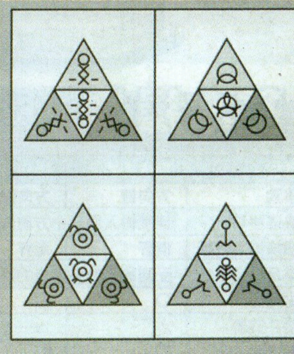




③三角碎片组合谜题

要把5个碎片依照图案的相似度组合起来，组合成功后各个面的图案如右图。

这里再给出最快的组合方法：首先放上左边数第三块三角，按□键2次，R键1次。接着放上左边第一块，按□键2次，R键1次。再来是左边第二块，依旧是按□键2次，R键1次。最后是最右边那块，放上去后按□键转动1次。



BOSS战

屠夫

BOSS行动特点：BOSS的移动速度很慢，但是攻击力很高。它的攻击方式共有两种，一是接近时使用大刀挥砍，二是被它抓住后的QTE。

对付方法：挥砍的攻击范围很大，安全起见还是用枪为好，再利用厨房中间的桌子作掩护，很快就能解决。如果被它抓住可就要注意了，两次QTE不成功的话会马上没命。

サッドダディ

BOSS行动特点：BOSS不会移动，但是它的触手几乎覆盖了整个区域。BOSS的另一种攻击方式是吐毒液，范围和攻击力都很大。

对付方法：主角不管走到哪里都会被触手打到，这时要连打按键挣脱。比较有效的应对方法是不要在同一个地方停留太久。

仪式

流程

寂静岭～峡谷街
先获得“子供の地图”，然后根据地图上指示前往目的地。

寂静岭～杂货店
进入杂货店后，再爬过一条细长的通道，就能到达决战地点。

寂静岭～邪教集会所
剧情过后进入BOSS战，胜利后自动进入Ending。

BOSS战

アレッサズドリーム

BOSS行动特点：最终BOSS的攻击方式一共有三招，近距离是爪击，远距离则是直线火焰或高空落炎。

对付方法：直线火焰很好躲，看准它用的时候跑开就行了，并且还能借机反击。落炎比较密集，躲不过的话就用回复药物顶着上吧，BOSS的血量很多，建议使用リディーマー来对付它。

GUNDAM BATTLE CHRONICLE

ガンダムバトルクロニクル

PlayStation Portable

高达 战争编年史

ガンダムバトルクロニクル

◆NBGI◆ACT◆2007年10月4日◆日版◆1人
◆4800日元◆无对应周边◆全年龄

PSP

本作是PSP平台“《高达 战争》系列”的第三部作品，经历了前两作的进化，游戏的系统和手感已经接近成熟，再加上新的关卡与各种丰富的隐藏要素，使本作的耐玩度一下子提高了许多。虽然它不是PSP上最好玩的动作游戏，但绝对是每个高达爱好者不可错过的佳作。这次的攻略为大家准备准备了七大势力全关卡SS评价要点。下面就让我们一起进入华丽的宇宙世纪吧。

文 乌冬

系统解析

基本操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C
移动	方向键	方向键	滑杆
快速移动	连续输入同一个方向两次		
切换锁定目标	滑杆	滑杆	方向键
弹反	受到敌人格斗攻击的瞬间防御		
主武器	○	□	□
格斗武器	△	△	△
副武器	□	R	○
喷射器	×	×	×
防御	L	L	L
锁定	R	○	R
蓄力射击	L+○	L+□	L+□
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×
切换主武器	L+□	L+R	L+○
变形	×+□	×+R	×+○
SP技	○+△	□+△	□+△
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△
升高	L+方向上×2（无重力状态）		
下降	L+方向下×2（无重力状态）		
菜单	START		
变换视点	SELECT		

机体改造界面说明

机体项目名称	解说
HP	机体的耐久力
实弾防御	影响机体被实弹武器攻击时所受到的伤害
ビーム防御	影响机体被光线武器攻击时所受到的伤害
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	影响机体冲刺槽的可使用时间
スラスター速度	影响机体冲刺时的速度
レーダー性能	影响可锁定敌机的距离
バランサー	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
旋回速度	机体移动改变方向时的速度

武器项目名称	解说
威力	武器的攻击力
命中率	攻击的命中精度
连射回数	射击武器一次可射出的弹数
弾速	子弹的速度
リロード性能	武器的上弹速度
弾数	武器可装载的子弹数量
盾耐久力	盾可承受的伤害

战后清算界面说明

①分数奖励部分，第一栏为时间奖励，过关的时间越短获得的分数越高，上限为10000分；第二栏HP奖励，过关HP剩余越多获得的分数越高，上限为10000分；第三栏为追加奖励，达成某些特殊条件便能获得，如保护己方母舰、击破敌方王牌机师和击破敌方母舰等，具体条件视每关而定。
②人物成长。
③击坠数，关卡中击坠的敌机数，击落敌机所用的时间越短获得的分数越高。
④MS倍率，根据玩家使用机体强度而划分的数值，机体能力越高MS倍率则越低。
⑤综合得点，击坠数分数×MS倍率+三项奖励分数总和就为综合得点数值，另外搭档机体的MS倍率不列入计算范围。RANK是电脑根据综合得点给出的评价，从高到低分别分为SS、S、A、B、C、D、E，评价影响机体和人物的获得。
⑥获得的pt，可用来改造机体。

机体获得方法一览

地球连邦（0079）

MS名	SP技	入手条件
ガンダム	格斗	主角的军阶在伍长以上，同时打穿“荒野の迅雷”
プロトタイプガンダム	格斗	“ニュータイプの胁威”S级以上评价
ガンダム(MC)	武器齐射	打穿“星一号作战”
G-3ガンダム	格斗	“星一号作战”S级以上评价
ガンダム4号机	超射击	“强行突破作战”B路线S级以上评价
ガンダム5号机	武器齐射	“チェンバロ作战”B路线S级以上评价
マドロック	武器齐射	“ジャブローに散る！”S级以上评价
陆战型ガンダム	超射击	打穿“荒野の迅雷”、“黄昏的岛々”、“雨のベルファスト”
陆战型ガンダム(GH)	武器齐射	打穿“ラスト・リゾート”
ガンダムEz-8	武器齐射	“ラスト・リゾート”S级以上评价
アレックス	武器齐射	“ポケットの中の战争”S级以上评价
フルアーマーガンダム	武器齐射	“光る宇宙”をSランク以上
ガンキャノン	武器齐射	“追击！トリプルドム”、“ランバ・ラル特攻！”、“大西洋、血に染めて”三关中任意打穿两关
ガンタンク	武器齐射	“追击！トリプルドム”、“ランバ・ラル特攻！”、“大西洋、血に染めて”三关中任意打穿一关
ブルーディスティニー1号机	特殊	“大西洋、血に染めて”S级以上评价，同时陆战型ガンダム出击10次
ブルーディスティニー3号机	特殊	“裁かれし者”をS级以上评价、同时ブルーディスティニー1号机出击10次
ジム	格斗	初期机体
ジム(WD)	格斗	“黄昏的岛々”或 “雨のベルファスト”中任意打穿一关
陆战型ジム	格斗	初期机体
ジムコマンド	武器齐射	打穿“雨のベルファスト”
ジムコマンド(S)	武器齐射	“ジャブローに散る！”S级以上评价
ジムスナイパーII	超射击	打穿“追击！トリプルドム”、“ランバ・ラル特攻！”、“大西洋、血に染めて”
ジムスナイパーII(WD)	超射击	ジムWD和ジムスナイパーII各出击5次
ボール	武器齐射	打穿“大西洋、血に染めて”

吉翁军

MS名	SP技	入手条件
ザクII F型	格斗	初期机体
ザクII S型	连续攻击	ザクII使用5次
ザクII S型(CA)	格斗	ザクII S型使用5次或者“オデッサの激战”S级以上评价
ザクII改	格斗	打穿“战场までは何マイル？”
ザクII改（FH）	格斗	ザクII FZ使用5次
高机动型ザクR-1型	格斗	打穿“宇宙、闪光の果てに……”
高机动型ザクR-1A型	特殊	ザクI(3S)使用5次
ザクII R-2(JR)	格斗	打穿“裁かれし者”
ザクキャノン	武器齐射	打穿“黄尘の谷”或者“水上夜行军”
ザクII(CD)	格斗	打穿EX关卡“ククルス・ドアンの岛”
ザクI	格斗	初期机体
ザクI(RR)	格斗	グフ使用5次
ザクI(3S)	特殊	ザクI使用5次
グフ	连续攻击	打穿“黄尘の谷”或者“水上夜行军”
グフカスタム	连续攻击	打穿“ラスト・リゾート”
ドム	特殊	打穿“ホワイト・ディンゴ”
ゴッグ	格斗	打穿“オデッサの激战”
ハイゴッグ	武器齐射	ゴッグ使用5次
ズゴック	武器齐射	打穿“大西洋、血に染めて”
ズゴックS型(CA)	格斗	ズゴック或ザクII S型(CA)分别使用5次
ズゴックE	武器齐射	“战场までは何マイル”S级以上评价
アッガイ	武器齐射	打穿“ジャブローに散る！”
ゾック	超射击	拍档的军阶在一等兵以上
ジュアッグ	武器齐射	ゾック使用5次
アッグガイ	格斗	アッガイ使用5次
ゾゴック	武器齐射	ズゴック使用5次

MS名	SP技	入手条件
リック・ドム	特殊	打穿“ジャブローに散る！”
リック・ドム(CA)	超射击	ザクII S型(CA)和リック・ドム分别使用10次
リック・ドム(AG)	格斗	“ソロモン防卫战”B路线S级以上评价
ギャン	连续攻击	イフリート改使用10次
ゲルググ	连续攻击	打穿“ソロモン防卫战”A路线
ゲルググS型	武器齐射	ゲルググ使用5次
ゲルググS型(CA)	连续攻击	ザクII S型(CA)使用5次或“宇宙、闪光の果てに……”S级以上评价
ゲルググ(AG)	超射击	リック・ドム(AG)使用5次
高机动型ゲルググ(SM)	连续攻击	高机动型ザクII R-1使用5次
高机动型ゲルググ(JR)	武器齐射	高机动型ザクII R-2使用5次
ゲルググキャノン	武器齐射	ゲルググ和ザクキャノン各使用5次
サイコミュ高机动试验用ザク	武器齐射	“ニュータイプの胁威”S级以上评价
ジオング	武器齐射	“宇宙要塞ア・バオア・クー”A路线S评价
パーフェクトジオング	格斗	ジオングの使用5次并且吉翁路线通关
ケンプファー	武器齐射	打穿“ポケットの中の战争”
ブルーディスティニー	特殊	“裁かれし者”S级以上评价2号机
イフリート改	特殊	“ジャブローに散る！”B路线S级以上评价
グラブロ	格斗	“大西洋、血に染めて”S级以上评价
ビグロ	格斗	打穿“ジオン胁威のメカニズム”
ザクレロ	连续攻击	ビグロ使用5次
ブラウ・ブロ	武器齐射	打穿“ニュータイプの胁威”
エルメス	武器齐射	ブラウ・ブロ使用5次
ビグザム	超射击	吉翁路线通关
アプサラスII	超射击	“ラスト・リゾート”S级以上评价

连邦军（0083）

MS 名	SP 技	入手条件
ガンダム试作 1 号机	超射击	打穿“苍く辉く炎で”
ガンダム试作 1 号机 Fb	格斗	ガンダム试作 1 号机使用 15 次
ジム TypeC(地上)	格斗	初期机体
ジム TypeC(宇宙)	武器齐射	打穿“砂上模拟战斗”
パワードジム	格斗	打穿“砂上模拟战斗”
ジムカスタム	武器齐射	打穿“出击アルビオン”
ジムクウエル	武器齐射	打穿“ソロモンの恶梦”
ザク II F2 型	格斗	初期机体
ゲルググ M	武器齐射	主角的军阶在伍长以上
ガンダム试作 3 号机	武器齐射	连邦军（0083）通关

奥古

MS 名	SP 技	入手条件
ガンダム Mk－II（A）	格斗	打穿“黑いガンダム”
スーパーガンダム	武器齐射	打穿“ダカールの日”
百式	超射击	打穿“ジャブローの风”
Z ガンダム	格斗	打穿“ゼータの鼓动”
リックディアス	武器齐射	初期机体
リックディアス(R)	武器齐射	打穿“アンマン防卫”
ディジェ	连续攻击	打穿“カラバ　行”
ジム II (A)	格斗	初期机体
ネモ	武器齐射	ジム II（A）使用 5 次
メタス	格斗	拍档的军阶在中尉以上

迪拉兹

MS 名	SP 技	入手条件
ザク II F2	格斗	初期机体
ザク II F2(茶)	武器齐射	打穿“ガンダム强夺”并且拍档军阶在一等兵以上
ザク II F2(NB)	格斗	“热砂の攻防战”或“追击部队奇袭作战”任意打穿一关
ドム・トローペン	武器齐射	初期机体
ドム・トローペン(茶)	格斗	打穿“ガンダム强夺”并且拍档军阶在伍长以上
ザメル	武器齐射	打穿“ガンダム强夺”
ゲルググ・M	连续攻击	打穿“苍く辉く炎で”
ゲルググ・M(CG)	武器齐射	ゲルググ・M 使用 10 次
ガーベラ・テトラ	武器齐射	打穿“宇宙の蜻蛉”
ドラッツェ	格斗	打穿“热砂の攻防战”和“追击部队奇袭作战”
ヴァル・ヴァロ	超射击	“苍く辉く炎で”S 级以上评价
ノイエ・ジール	武器齐射	“星の屑”A 级以上评价

提坦斯

MS 名	SP 技	入手条件
ガンダム Mk－II (黑)	武器齐射	打穿“黑いガンダム”
ジム II （EFF)	格斗	初期机体
ハイザック(T)	武器齐射	初期机体
ハイザック(EFF)	武器齐射	拍档的军阶在少尉以上
ガルバルディ β	武器齐射	同伴军阶升级为中尉
マラサイ	格斗	打穿“月の里侧”
メッサーラ	武器齐射	打穿“理想の里表”
アッシマー	特殊	打穿“大气圈突入”
ギャプラン	特殊	打穿“白い暗を拔けて”
ガブスレイ	超射击	打穿“ゼータの鼓动”
ハンブラビ	超射击	打穿“シャアの归还”
バーザム	武器齐射	ジム II （EFF）使用 5 次，同时打穿“黑いガンダム”
バイアラン	格斗	打穿“キリマンジャロの岚”
バウンド・ドック(GC)	拍档军阶在大尉以上	
バウンド・ドック	武器齐射	打穿“シロッコ、立つ”
パラス・アテネ	武器齐射	打穿“转进の表里”
ボリノーク・サマーン	格斗	打穿“ゼダンの门”
ジ・O	格斗	提坦斯路线通关
サイコガンダム	武器齐射	“キリマンジャロの岚”A 路线S级以上评价同时打穿提坦斯路线
サイコガンダム Mk－II	武器齐射	“ロザミアの中で”S级以上评价同时打穿提坦斯路线

阿克西斯

MS 名	SP 技	入手条件
キュベレイ	武器齐射	打穿“次世代量产机开发计画”
ガザ C	武器齐射	初期机体
ガザ C(HK)	超射击	拍档的军阶在大尉以上

其他

MS 名	SP 技	入手条件
Z プラス A1 型	武器齐射	打穿 EX 关卡“遥か远くを见つめて”
Z プラス C1 型	超射击	打穿 EX 关卡“ニュータイプの胁威”A 路线
Z プラス C1/2 型	超射击	打穿 EX 关卡“ニュータイプの胁威”B 路线
S ガンダム	特殊	打穿 EX 关卡“重力からの解放”
ゼク・アイン	武器齐射	打穿 EX 关卡“地球をこの手に”
ZZ ガンダム	超射击	奥古路线通关
Z ザク	超射击	ザク II 和 Z ガンダム使用 10 次（仅限奥古路线）
キュベレイ Mk－II (B)	武器齐射	キュベレイMk－II (R)使用5次同时阿克西斯路线通关
キュベレイ Mk－II (R)	武器齐射	キュベレイ使用 5 回同时阿克西斯路线通关
クイン・マンサ	武器齐射	阿克西斯路线通关
ν ガンダム	武器齐射	打穿 EX 关卡“まだだ！まだ终らんよ！”
サザビー	格斗	打穿 EX 关卡“ジオンの英雄”
ガンダム LS	超射击	打穿 EX 关卡“ガンダム大地に立つ！！”
ガンダム CA	格斗	打穿 EX 关卡“ガンダムクロニクル”
サム	格斗	打穿 EX 关卡“さすがだぞ、ウッディ君！”
サク	格斗	打穿 EX 关卡“ジャブローに散蒔く！”
サク CA	格斗	打穿 EX 关卡“战いは数だよ兄贵！”

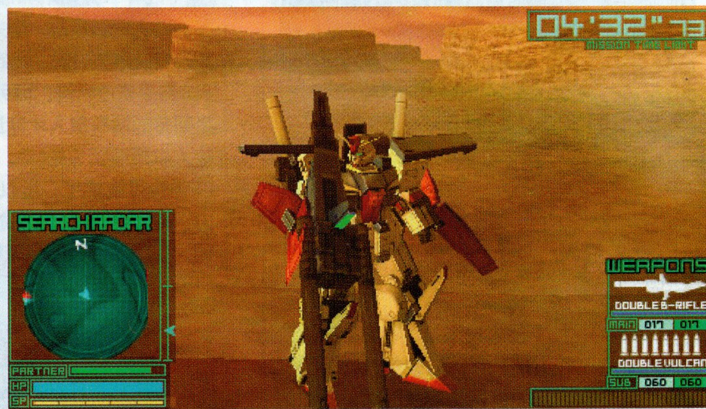


隐藏要素

奖励要素

名称	内容	出现方法
SFS持ち入み	该势力下能搭载SFS进行任务	打穿各个势力
ゲストパイロット成长	该势力下非原创机师能够成长	打穿各个势力
ゲストパイロット成长限界解除	该势力下非原创机师的成长限制解除	各势力的任务100%完成
パイロット成长限界解除	原创机师成长限制解除	主角的军阶在大佐以上
パイロット搭乘制限解除	不管是NT还是普通机师都不受机体搭乘类型的限制	打穿EX关卡"地球をこの手に"
MSシミュレータモード	机体无视地形出击限制	打穿EX关卡"重力からの解放"
ハンティングモード	可捕获敌机	打穿除阿克西斯以外的所有势力
アクシズキャンペーン	可选择阿克西斯势力	打穿除阿克西斯以外的所有势力
时代制限解除	无视作品时代限制可选择任意机体与机师	打穿除阿克西斯以外的所有势力
MS能力下限突破	MS的能力能降到初期能力以下	全7个势力的任务100%完成
MSチューン限界解除	MS改造上限解除	全7个势力全任务取得S级以上评价





七大势力关卡攻略提要

游戏除了EX关卡外一共分为七大势力，这部分笔者将以获得SS评价为前提对七大势力的各个关卡进行讲解。注意如没特别说明，每关最速过关和无伤是获得SS评价的必要条件，另外个别有特殊条件的关卡也会在文中详细说明。

连邦军（0079）

黄昏の岛々

胜利条件 敌军全灭

难度 D **时间** 10分钟

要点 敌人的数量不多并且都是单个出现的，只要保持无伤SS评价轻易到手。

雨のベルファスト

胜利条件 敌军全灭

难度 D **时间** 10分钟

要点 这关的SS级评价对消灭敌人的速度有一定要求，消灭一个敌人所用的时间越短越好，否则对评价会有很大影响。

荒野の迅雷

胜利条件 敌军全灭

难度 D **时间** 10分钟

要点 也是讲求速度的一关，敌人出现的地方离我方有一段距离，所以关卡一开始就应立即靠近展开进攻。等敌方的母舰出来后，先专心攻击母舰，老虎可以留到最后对付。

ランバ・ラル特攻

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 C 时间 10分钟

要点 保持无伤将所有敌人消灭是获得高评价的关键，实现这个目标惟一的难点是兰巴拉尔，现阶段我方的机体对付他还是有点困难的，建议在之前的战斗中积蓄一点SP，等满了之后就用SP技重创他。

追击！トリプル・ドム

胜利条件 回收物资&保护己方母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 成功回收5个物资有10000分的奖励，如果想获得高评价的话就得全部回收，另外迅速击破最后出来的黑色三连星也是获得SS评价的关键。



太平洋、血に染めて

胜利条件 敌军全灭&击坠落敌方母舰

难度 C 时间 10分钟

要点 初期的母舰不能太快击破，将它的HP逐阶段削减就会不断出现杂兵，这些都是SS评价不可缺少的分数。在把杂兵全部消灭后，敌方的王牌机师就会登场，消灭他有3000分的追加奖励。不过他的实力也不弱，所以没什么把握的话还是用SP技或超级模式来对付他吧。

ジャブローに散る！

胜利条件 敌军全灭&阻止敌方母舰进攻

难度 B 时间 5分钟

要点 本关有两条路线。第一条为直接击坠敌方的3艘母舰，这时就会出现可进入分支A的浅蓝色区域。第二条路线要消灭母舰放出的所有杂兵再击坠敌方母舰，如果击坠最后一艘母舰时战斗已超过了2分钟，那么夏亚就会登场，击落他可开启通往分支B的深蓝色区域。两条路线的敌兵都比较多，获得SS评价的分数不成问题。



ラスト・リゾート

胜利条件 敌军全灭&阻止敌方母舰进攻

难度 B 时间 5分钟

要点 前半部分没有什么难点，全灭敌兵后诺利斯会驾驶老虎登场，如果让他逃走的话，他也会在后半部分和爱娜一起登场，为了后半部分能轻松点建议还是在这里全力击落他为好。注意下半部分的穿梭机会在战斗开始40秒后升空，及时击落它有10000分的奖励。另外还要注意爱娜的阿普萨拉斯能力很强，被它碰一下都会生命危险，建议让拍档上前牵制，自己在后方等SP槽满了后伺机放SP技。这关比较有趣的是如果玩家使用的角色是西罗的话，那爱娜就会驾驶扎古Ⅱ作为友军登场，而驾驶阿普萨拉的则是她的哥哥基尼亚斯。

强行突破作战

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 战斗一开始就和敌人打了个照面，要马上移动以免遭到炮击。这关有两条分支选择，如果直接击坠敌方母舰，一定时间后就会出现进入分支A的深蓝色区域。而另外一条分支则要全灭上半部分的所有敌人才能进入。分支A的难点在于敌人有两架强力的MA，如果让它们击坠母舰，SS评价可就没了，所以我们要主动上前吸引火力，不能给他们盯上母舰。记住不管进入哪条路线，多消灭杂兵都是获得高评价的前提。

战场までは何マイル？

胜利条件 指定时间内保护基地设施

难度 C 时间 2分钟

要点 敌人会从几个方面进攻，稍不注意基地设施就会给攻陷。因为游戏里AI普遍不高的缘故，所以不能指望拍档和援兵能帮你分忧，这里推荐使用雷达性能和射击武器都比较强的机体，守在基地旁进行远距离狙击战。

チェンバロ作战

胜利条件 到达指定区域

难度 A 时间 5分钟

要点 本关一共由三部分组成。第一部分只要破坏大门到达指定区域后就可通过，但是如果要达到SS评价的话就必须全灭敌人。

第二部分的目标为破坏所罗门要塞的中央部分，虽然敌人不多，但是因为拐角很多有时会看不到敌人的冷枪，所以也要格外小心。注意这里有两个分支，在破坏中央部分后，直接进入地图左上的淡蓝色区域的话会进入分支A，进入分支B的方法是同时打开左下和右下的门，这样的话贾图就会登场，跟着他走就能进入分支B。

第三部分都是和王牌机师对决。分支A要对付魔霸，它的攻击力很高，不过行动很慢，实力悬殊的情况下可以采用一击脱离的打法。分支B相对要简单一点，全灭初期敌人后贾图再次登场，这次要与他展开正式对决，不过因为他机体不强的缘故意外地好对付。

ポケットの中の战争

胜利条件 敌军全灭&保护基地设施

难度 B 时间 10分钟

要点 上半部分为保护基地设施，因为地形很开阔并不适合拿来防守，所以与其等敌人送上门，不如主动出击反而还能有意外的收获。下半部分是和巴尼的一对一，场地上有很多伪装会混淆视线。这里有一个小技巧，如果发现打着打着锁定的目标已经不是巴尼了，可以马上连按两下L键，这样就能再次瞄准到他，这个方法同样也适用于其他类似的情况。





裁かれし者

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 敌人以大魔为主，注意它们的运动性很高，最好长按○键来瞄准。在敌人的前几次援军中会出现几架飞机，要把它们全部击落，白狼才会作为援军在最后登场，如果想要获得高评价这一点不能错过。敌方王牌机师里的BD-2会在HP低于一定程度后会进入超级模式，所以最好是用SP技一次性把它打倒，否则让它进入超级模式的话，会对作战时间会有所拖延，不利于评价。

ニュータイプの脅威

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 10分钟

要点 要想获得SS评价的话就不能太快击破敌方的MA，等待30秒后敌方会出现增援，只有全灭敌人才能获得SS评价。不过对付杂兵的时候MA会经常找麻烦，可以多利用MA的旋回死角来和它纠缠。

光る宇宙

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 这关的难点在于爱美号，浮游炮的追踪能力很强，有时就算看到了被弹提示也来不及闪避，所以出战前最好对机体的运动性进行一定程度改造。当爱美号的HP低于一定程度后夏亚就会登场，为了避免被两人夹击，建议集中火力消灭一个。

星一号作战

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 S 时间 5分钟

要点 第一部分主要任务是保护我方的母舰，由于敌方的几艘母舰的炮火对其威胁都比较大，因此要优先排除。全灭敌人后有两条分支，其中浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A-1在阿・巴瓦・库要塞的外部进行，注意在全灭杂兵前把母舰先破坏的话，会出现三人一组的勇士小队，把它们击坠也有不少的额外分数奖励。分支A-2夏亚再次登场，这回他驾驶的吉翁号不但火力猛并且经常使用SP技，非常难对付。建议平时以迂回战术为主，如果他使用SP技我们就利用地形的高低差来躲，如果实在来不及了也可依靠放SP技时的无敌时间来躲。

分支B-1在要塞内部进行，全灭敌人后到达脱出区域就可以了。分支B-2要面对完整的吉翁号，基本上和分支A-2的区别不大，注意吉翁号的身体和头要分开破坏才能获得高分数。



吉翁军

黄尘の谷

胜利条件 敌军全灭

难度 D 时间 10分钟

要点 初期的关卡要获得SS评价都讲求速度，这关也不例外，在敌机登场后立即将它消灭所获得击坠分数会比通常击坠时的高。

水上夜行军

胜利条件 敌军全灭

难度 D 时间 10分钟

要点 获得SS评价的要求基本和上一关一样——无伤加最速过关再加快速击破。

オデッサの激战

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 C 时间 10分钟

要点 这关的敌人数量明显增多，而且质量也有所提高，像钢坦克和陆战型高达都是比较棘手的对手，建议用蓄力攻击或SP技来击破。这关保护母舰的奖励并不要求血剩余越多越好，只要母舰不被击破，10000分的奖励就能安安稳稳入手。



ホワイト・ディンゴ

胜利条件 敌军全灭&阻止敌战车部队突破战斗区域

难度 D 时间 10分钟

要点 吉姆队一定要连续击破，这样过关后的击坠数分数统计这一项才有保障。另外战车部队很好对付，留到最后再打也不迟。

大西洋、血に染めて

胜利条件 回收物资&保护己方母舰

难度 C 时间 10分钟

要点 因为敌机离我们比较远，所以一开始可以把心思全部放在物资回收上。回收完物资后，敌人还会有多次援军，击破数是不成问题的，放手大干一场吧。

ジャブローに散る!

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 第一部分的敌机主要集中在地图的右上，右下和左上，多以2～3个一组出现，构不成太大威胁。分支A只要保护母舰安全到达终点就能进入，而分支B则要全灭敌机。

分支A-1在查布罗的内部进行，因为这里是联邦军的大本营，敌机是要多少有多少，SS评价就是在这里刷出来的。刷够了后再破坏敌司令部，接着到地图的黄色区域便可进入下一部分。分支A-2要单挑阿姆罗，他无论是人物本身还是机体都非常强，不过好在不会使用SP技，建议用之前先积攒的SP来对付他。

分支B-1的场地在查布罗外部，目标为破坏基地的入口。这里有大批吉姆和炮台，火力极为凶猛，因为炮台被击破后就不会刷出新的来，可以优先排除。分支B-2除了有阿姆罗还有一架钢加农，不过好在两位王牌机师离得较远，逐个击破难度不大。



ラスト・リゾート

胜利条件 阻止敌军进入指定区域&击坠钢坦克
难度 B 时间 5分钟
要点 第一部分非常好打，敌人方面并没有什么难点，全灭敌机后前往地图黄色区域即可进入下半部分。第二部分主要是保护穿梭机不被摧毁，这次敌人的明显增多，注意不要把战线拉得太长，守在穿梭机附近就可以了。



战场までは何マイル?

胜利条件 破坏敌军基地设施
难度 C 时间 2分钟
要点 时间有点短，但敌人不多，记得敌机都要连续击破，基地可以留到最后处理。

ジオン胁威のメカニズム

胜利条件 敌军全灭&保护友军
难度 B 时间 10分钟
要点 友军的MA会集中攻击敌方的母舰，一旦母舰被击沉MS就不会出来了，所以我们一定要抓紧时间消灭敌方的MS。

ポケットの中の战争

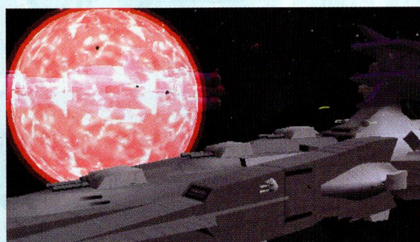
胜利条件 破坏敌方基地设施
难度 B 时间 10分钟
要点 前半段的敌人比较分散，而且有建筑物阻挡，会对击破速度会有一定影响。全灭杂兵后克丽丝驾驶ALEX作为敌方增援登场，她机体的装甲非常厚，如果武器攻击力不够的情况下建议还是用SP技解决。如果上半段击坠过ALEX，那下半段克丽丝会驾驶吉姆出场，实力比之前弱了不少，而如果之前没有击坠她的话，在这里就要和巴尼一起再次面对她的ALEX。

ソロモン防卫战

胜利条件 敌军全灭&保护基地设施
难度 A 时间 5分钟
要点 如要获得高评价第一部分就必须确保5个门不被破坏，后期出现的几架狙击型吉姆都是会长距离攻击的敌人，有较大的威胁，所以最好一出现就把它消灭，不要让它们有攻击的机会。全灭杂兵后到达黄色区域进入第二部分。

第二部分在所罗门的内部进行，敌机会从四面八方出现，敌人多的时候以消灭吉姆优先。只要全灭敌人就会出现进入分支A的淡蓝色区域，如要进入分支B，第一部分则要从地图左上方大石处的小门进入，那第二部分我们就会出现在基地的左下方，这时再分别把左下和右下的门打开，这样贾图就会登场，跟着他走就能进入分支B。

第三部分分支A的胜利条件是守护魔霸，不过其实它的实力很强，根本不用我们操心。惟一要注意的是最后出现的阿姆罗，对付他最好的办法就是让魔霸冲上去，自己在旁边捡现成的。分支B的胜利条件是守护我方母舰，这一关的杂兵攻击力很高，要护住母舰也不容易，战斗中最好不要离母舰太远了。



宇宙、闪光の果てに

胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 10分钟
要点 这关要对付的是叛军和敌军的混合部队，前面的大魔和勇士很好办。问题最后出现的几架钢加农，稍不留神白狼就会被它们击坠，对评价影响非常大。

裁かれし者

胜利条件 敌军全灭&保护基地设施
难度 A 时间 10分钟
要点 弧形的场地导致射击武器会有攻击的死角，对付远距离的敌人时最好使用蓄力冲刺接近后再做出攻击。要注意敌方的BD-1会在HP低于一定程度后会进入超级模式，速度大幅提升后我方的射击武器非常难命中，应尽量争取在他还未"爆走"将其击坠。

ニュータイプの胁威

胜利条件 敌军全灭&保护友军
难度 B 时间 10分钟
要点 有友军的MA在我们就几乎没有任何顾虑，因为它的实力非常强，甚至连阿姆罗也不是它对手，我们要做的就只是专心消灭杂兵，重活就交给它好了。

宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件 敌军全灭
难度 S 时间 5分钟
要点 第一部分要同时对付敌方的三艘母舰，虽然火力很密集，但只要别太靠近它们，炮火是打不着自己的，注意要达到SS评价最好就等到它们放完MS后才将其击坠。

分支A-1只要三艘敌舰全部即可进入，这部分的首要任务是保证我方母舰的安全，同样先消灭MS，敌方母舰留到最后。分支A-2要对付阿姆罗、隼人、凯三位王牌机师，不过除了阿姆罗的新机体比较有看头外，另外的两位都是陪衬，所以可以先击破他们，最后再集中对付阿姆罗。

分支B-1要求放走白色要塞才能进入。战斗一开始敌我两方就被隔开，必须找到正确的路才能发现要破坏的目标，全灭敌人后进入指定地点就可通过。分支B-2要和阿姆罗单挑，要注意他分支B和分支A所使用的机体是不同的，这里的机体的SP技是连续射击，离他很近的话几乎躲不掉，惟一的办法就是马上进入超级模式和他硬拼。

连邦军（0083）

砂上模拟战斗

胜利条件 击破强化型吉姆
难度 D 时间 3分钟
要点 虽然只有一架机体，但要达成这关的SS评价也不容易，首先是无伤和时间是一定要满足的，最后还要求玩家控制的机体倍率不能太低。不过因为拍档的机体不算进机体倍率内，所以可以让他驾驶强力机体帮忙。

ガンダム强夺

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰
难度 D 时间 10分钟
要点 经典的高达抢夺战，前半段除了要削减GP-02的HP，同时还要保护母舰不能被击破。后半段如果在击坠穿梭机将所有杂兵全灭，会有10000分奖励，千万不能放过。

出击アルビオン

胜利条件 回收物资&保护己方母舰
难度 C 时间 3分钟
要点 回收物资、保护母舰和全灭敌人都各有10000分的奖励，所以想获得SS评价就哪一项都不能漏。这次的物资位置都比较远且分散，可以让拍档搭乘强力机体牵制杂兵，自己则专心回收物资。



热砂の攻防战

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 10分钟

要点 敌人的先头部队只是佯攻，如果太过深入的话就会陷出现在山谷两旁的援兵伏击，当消灭一定数量的敌人后我方母舰登场，同时作战目的也改为援护母舰达到指定区域。母舰在即将到达的时候敌方王牌机师会出现，一定要在母舰进入黄色区域前将他击坠才能获得10000分的分数奖励。

ガンダム、星の海へ

胜利条件 保护己方母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 这关的地图分布着许多礁石，会对射击的精准度造成一定影响，不过反过来我们也可以利用其来进行掩护。敌方王牌机师夏玛的机体运动性非常高，用射击武器很难捕捉到她，最好用蓄力冲刺近身后再用格斗武器猛攻。

苍く辉く炎で

胜利条件 击坠敌方MA&保护GP-01Fb

难度 B 时间 10分钟

要点 前期要获得本关的SS级评几乎不可能。首先利的GP-01Fb非常弱，基本一遭到攻击就是被秒杀，除此之外我方机体的倍率和攻击速度也十分影响评价。前期没有强力机体的话建议以后再来把评价升上去。

策谋の宙域

胜利条件 保护友军母舰脱离

难度 B 时间 10分钟

要点 这关开始可以用GP-01Fb了，机体各方面能力不错，高出力激光炮对杂兵是见一个杀一个。关卡方面，保护母舰和友军机是重点，当母舰脱出战斗空域后，夏玛会再次登场，抓紧时间击坠她会有10000分的奖励。

观舰式防卫

胜利条件 保护友军母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 具体攻略方法和前一关没多大差别，注意不要给敌机机会靠近我方母舰就行了，获得SS评价的难度不大。

ソロモンの悪梦

胜利条件 阻止敌机突破

难度 B 时间 5分钟

要点 第一部分仍然是守卫关卡，注意敌军里有很多高机动机体，要打中它对我方机体武器的命中率有一定要求，最好在出击前对其进行一定改造。

全灭第一部分的敌人后就会出现分支，其中浅蓝色区域的分支A也是阻止敌机突破，因为地形起伏不定使射击武器并不能很好发挥，对于一些落单的敌机用近身攻击反而更快。深蓝色区域的分支B为保护我方母舰出击，敌兵出现的位置都比较分散，建议开局后直接站在舱门前守株待兔。

第三部分为共通关卡，不过“所罗门噩梦”的实力远没有想像中大，击坠GP-02即可过关。

ラビアンローズ

胜利条件 保护母舰脱离

难度 B 时间 10分钟

要点 总体来说不难的一关，战斗的时候切记不能离母舰太远就可以了，因为后面出现的几次援兵都在母舰附近，需尽快消灭。

激突战域

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 这关我方和敌方的位置距离较远，如果机体雷达性能不够的话会跟吃亏。注意敌舰一定要留到最后才击坠，这样的敌人的MS才会陆续出现。

强袭、阻止限界点

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 3分钟

要点 第一部分的敌机有数量不少，并且多为三个一组出现，攻击的时候最好和拍档协调一下，避免火力重复。在消灭一定数量的敌机后地图下方会出现进入分支A的淡蓝色区域。而如果没有进入分支A，继续留下把敌机全部清理完的话地图上方会出现进入分支B的深蓝色区域。

分支A里有敌方的王牌机师贾图，这回他的机体可和之前判若两样，不仅攻击力高，还有光线防护罩，所以以光线为主流的射击武器很难对他造成大伤害。如果没有好的以实弹为主的射击系机体，那就用SP技是格斗的机体吧。

分支B相对来说要简单不少，虽然敌人的数量也很多，但因为没有王牌机师，获得SS评价并没有太多障碍。

宇宙の蜻蛉

胜利条件 敌军全灭

难度 S 时间 10分钟

要点 前期的敌机主要集中在殖民星周边，全灭后在反方向会出现敌方援军，其中夏玛和她的红色角马也在其中。红色角马的运动性很高，建议对付她还是以格斗武器为主。

驱け抜ける岚

胜利条件 阻止敌机突破

难度 S 时间 5分钟

要点 第一部分要阻止敌机到达红色的区域，因为战场上有许多陨石，有时要特别留意一下藏在雷达死角里的敌人。全灭敌人后出现分支，上方的浅蓝色区域通往分支A，左边的深蓝区域则通往分支B。

分支A-1的初期目的为全灭敌人，当贾图登场后作战目的会改为阻止敌机到达红色的区域，虽然要到下一阶段才会和他正式对决，不过在这里也可以击坠他一次，获得的分数也不少。A-2要和贾图进行最后决战，如果上部分击落过他的话，这关他登场时的HP会少一点，直接用SP技解决他吧。

分支B-1的任务为保护友军母舰，杂兵的威胁不大，惟一要注意的是贾图，他一出场就会朝着母舰冲去，没来得及挡住他的话母舰就很有可能保不住。B-2也是贾图，在面对他时，除了要不停移动闪避来自正面的激光，也要时刻留意左右两旁来自他机体分离式手臂发出的炮火。

星の屑

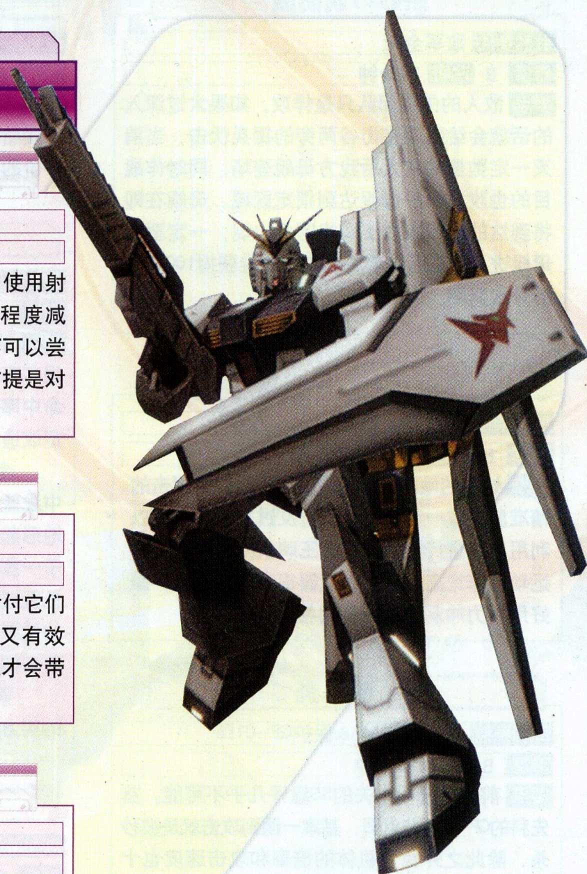
胜利条件 阻止敌机突破

难度 S 时间 10分钟

要点 作为连邦0083年的最后一关，难度并不算太大。敌人出场时都只有一半的HP，贾图也不例外，SP充足的情况下就不要犹豫了。



迪拉兹



ガンダム强夺

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 10分钟

要点 第一部分消灭前一批敌人后敌方王牌机师出现，并且要让GP-02成功脱离。杂兵会不停地放枪严重干扰我们，这里建议先将他击坠之后再去牵制BOSS。对于BOSS的战法，可以先用SP冲刺后的近身攻击将BOSS击倒，然后不停地围着他使用普通冲刺，待其起身后再用SP冲刺近身攻击，如此反复。

第二部分战场转向沙漠。击坠前一批敌人后会同时出现三个杂兵，用远程武器将其耗死会比较安全。敌方王牌机师会一起登场。他们三个人联合起来异常恐怖，这里要勤快地运用避闪，同时注意火力不能分散，逐一击破比较有效率。

追击部队奇袭作战

胜利条件 击坠敌方母舰

难度 D 时间 10分钟

要点 击破母舰之后地图的上方就会出现脱出区域，另外留下全灭敌人也是可以过关的，当然为了获得SS评价我们只能选择后者。

热砂の攻防战

胜利条件 回收物资&保护HLV

难度 C 时间 2分钟

要点 每回收两个箱子就会有一波敌机出来干扰，因为离得很近，最好先清理一下再继续回收工作。将箱子全部回收后会有10000分的额外奖励。



ガンダム，星の海へ

胜利条件 击坠敌方母舰

难度 C 时间 10分钟

要点 母舰的炮火很烦人，虽然伤害不高，但是挨了一两下后评价就会降低，建议利用这关的陨石带做掩护和其周旋。这关最后出来的GP-01并不算强，而击破它还有10000分的额外奖励，所以千万不能给它逃了。

苍く辉く炎で

胜利条件 击坠GP-01Fb&保护我方MA

难度 B 时间 10分钟

要点 这次的GP-01换了宇宙装备，速度和火力都有一定提升，不过我方的MA也很强，基本没有被击落的可能。相比联邦侧的这关，迪拉兹侧要获得SS评价真可说是相当简单。

策谋の宇域

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰脱离

难度 B 时间 10分钟

要点 开始的一批敌机都距离母舰较远，使用射击武器的话命中率和威力会遭到一定程度减弱，没有太多SP使用蓄力射击的情况下可以尝试近身攻击，当然要保证杀敌效率的前提是对机体的格斗武器进行过改造。

观舰式袭击

胜利条件 敌军全灭&击坠落敌方母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 这关一开始都是清一色的战舰，对付它们最好的办法就是远距离扫射，既安全又有效率。全灭初期的敌军后本关的目标战舰才会带着一架MS出现，消灭它们即可过关。

ソロモンの恶梦

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 第一部分敌方集结了大量的母舰，而我们没有任何兵力支援，所以必须做好长期战的准备。战斗一开始就要立马移动，要不来自敌方的炮火就会吃个正着。全灭敌军后出现两条分支，浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A的敌人比较分散，最好能和拍档一人清理一边。注意在通讯员发出脱离战斗区域的消息后先不要急着走，因为这时敌方的王牌机师才会登场，击坠它们对SS评价于有不小的影响。分支B比较简单，炮台都是些固定的靶子，击毁所有的炮台需掩护GP-02撤退。

第三部分要对付GP-01Fb，它经常窜来窜去，一般攻击很难命中，最好用蓄力冲刺接近后再用格斗武器来打。

コロニー制压

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 3分钟

要点 非常简单的一关，敌人都是些炮台、铁球和飞机之流，基本一枪一个准。

新しき理想

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 开始的几批杂兵实力不弱，敌方高运动性的机体多少会有些棘手。援护母舰脱离后全灭敌人即可过关。

激突战域

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 这关敌方母舰的炮火都会是朝着自己来的，所以一刻都不能大意，如果眼睛看不过来的话可以多留意声音，听到被弹提示后就不要呆在原地不动等挨枪了。

强袭、阻止限界点

胜利条件 阻止敌人突破

难度 A 时间 5分钟

要点 第一部分要阻止敌军突破红色区域。注意敌人里的钢加农实力不弱，在此要多运用蓄力冲刺加大战斗效率，全灭敌机后会出现分支选择。淡蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A和之前那部分一样也是要阻止敌军突破红色区域，不过这次有强大的了路维·捷露在，不会有太大的问题。消灭前期的杂兵后GP-03会作为敌方增援出现，只要击退它就有5000分的额外奖励。

分支B的目标是消灭所有敌军，不过浓雾和高耸的楼房多多少少会对战斗造成影响。这里给没有方向感的玩家提供一个小技巧，如果实在找不到敌机的位置可以按下START打开全体地图查看，记住敌机经常出现的地点后就守在那附近。

宇宙の蜻蛉

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 S 时间 10分钟

要点 战斗开始时敌人出现的位置离我们非常远，所以最好在出场前对使用机体的雷达性能做一定的改造，避免看得到却打不到的情况发生。全灭杂兵后，夏玛驾驶红色角马、科驾驶GP-03登场，不过这一关他们俩并不属于一个势力，偶尔碰面了也会互殴，这时可以趁机捡便宜。夏玛不算太强，用一个SP技能就能削掉红色角马的大部分HP，比较难缠的是科，不仅到处乱飞，GP-03还拥有讨厌的光线护罩，强攻压不住的情况下笔者建议改用勇士M，它的机枪改满后对付前期的杂兵还算凑合，SP技也不会因光线护罩的效果使伤害降低。



驱け抜ける岚

胜利条件 敌军全灭

难度 S 时间 5分钟

要点 本关一共有三个部分，第一个部分的主要目的是破坏敌方的两艘战舰，但敌军也不是吃素的，杂兵和敌舰会向我们展开疯狂的进攻。在战力不足够的情况下，建议不要理会杂兵，把精神全部放在两艘战舰上，把它们击坠后科驾驶GP-03登场，击破他的话能有不少的分数，所以千万别让他撤退了。接下来把剩余的杂兵全部清掉之后地图上会出现两条分支选择。

到达淡蓝色区域就能进入分支A，和上一部分一样这里也要求全灭敌机，但好在有贾图在，使难度降低不少，他的机体有光线护罩，让他冲在前面吸引火力，自己在后方进行援护攻击很快就能轻松获胜。

分支B在太阳炮上进行，胜利条件是将指定战舰击沉。这部分的战舰也有不少，但只有将初期的敌军全灭后，目标战舰才会出场。之前提到勇士M在这里也可以使用，因为它主武器里的榴弹炮对付母舰非常好使，基本两轮攻击下来就能击沉一艘敌舰。

第三部分为共通关卡，虽然只有GP-03一架敌机，但我方没有任何增援，所以难度也不小。一开始负责闪边打，除了导弹比较难躲外，GP-03其他的攻击基本不能对我们造成太大的威胁，并且第一场战斗对他造成的伤害会继承下来，看准HP剩余量一击将他击倒吧。

星の屑

胜利条件 击坠敌方战舰

难度 S 时间 10分钟

要点 这关的MS和母舰都非常多，母舰的炮火相当密集，极不好躲，对付母舰比较好的办法就是绕到它身后去，这里是它射击的死角。当消灭一定数量的敌军后可以选择脱离也可以选择继续战斗，要得到SS评价的话当然只能选择继续战斗。



奥古

黒いガンダム

胜利条件 到达指定区域

难度 D 时间 5分钟

要点 第一部分只要达到指定区域即可通过，注意如果全灭了这里的敌机可获得额外的10000分奖励。下半部分要保护卡缪和他的高达MK-Ⅱ脱出，不过卡缪喜欢乱窜，玩家在消灭敌机的同时也得跟紧他。

アンマン防卫

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 5分钟

要点 敌人都出现在很远的位置，肉眼根本看不到，所以要多注意画面四周的黄色被弹提示来回避冷枪。如果自己使用的机体雷达性能了得的话，也可以试一下用射击武器杀敌于千里之外的滋味。

大气圈突入

胜利条件 保护己方母舰

难度 B 时间 5分钟

要点 这关的SS评价的关键是尽量不要让母舰受到伤害。但是敌机的数量也不少，建议多用高达MK－Ⅱ的蓄力射击，清理杂兵有不错的效果。另外如果能击坠西罗克，会有10000分的额外奖励。

ジャブローの风

胜利条件 破坏墙壁

难度 B 时间 3分钟

要点 第一部分只要破坏了墙壁后到达指定区域就可通过。后半的战斗在查布罗内部进行，消灭初期敌人后敌方王牌机师尊尼会携同两架僚机登场，如果觉得同时对付三个吃力的话也可以利用地形逐个击破。

アムロ再び

胜利条件 保护己方母舰

难度 B 时间 5分钟

要点 这关要保护阿姆罗驾驶的运输机不被击坠。敌机都有SFS，移动速度很快，对付这些敌人比较好的方法是蓄力冲刺把它撞下来，接着再用格斗武器消灭，还有用这个方法时要多留意一下自己的SP，因为这关最后敌方还会出现两个王牌机师。

白い暗を抜けて

胜利条件 保护己方母舰

难度 B 时间 10分钟

要点 因为战场上有厚厚的一层雾，使这关的能见度很差，刚好敌机又都是些有强力射击武器的MS，玩家稍不留神就会挨子弹，所以只有不断变换自己机体的位置才是上策。这关的主要目的仍然是保护母舰，同样要获得SS评价就不能让它受太多的伤害。

ホンコン・シティ

胜利条件 击坠精神力高达

难度 B 时间 10分钟

要点 一开始敌方就只有精神力高达和一架运输机，先分别把它们的HP削减到一半一下，这样敌方的援军才会登场，全灭援军会有10000分的额外奖励，这是获得SS评价的关键。

ゼータの鼓动

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 前期敌人不强，一定时间后卡缪会驾驶Z高达作为我方援军登场，紧接着尊尼也会驾驶MA出现。保护Z高达和击破尊尼都会有10000分的额外奖励。

コロニーが落ちる日

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 有了Z高达后我方战力得到大幅提升，大出力激光莱福改满后对付杂兵非常好用，而SP技是单发攻击，威力大且不易打空，对敌方王牌机师有不俗的效果。这关的难度不高，惟一需要注意的一点是保护艾玛不被击坠。



キリマンジャロの嵐

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 B 时间 5分钟

要点 全灭初期敌人会出现分支，不过这时哈曼会登场，击坠她可获得不少分数。接下来进入浅蓝色区域会进入分支A，进入深蓝色区域会进入分支B。

分支A仍然要保护母舰同时全灭敌机，杂兵被全灭后亚赞会携同两架僚机登场，他们的速度都很快，而且一但被他们围攻就很难全身而退，比较好的方法是用Z高达在远距离逐个击破。分支B主要对付的是精神力高达，因为格斗系武器也不能对其造成太大伤害，所以还是建议用实弹射击武器在远处慢慢削减它的HP，等SP槽满了后再过去给予致命一击。

第三部分为共同关卡，一开始精神力高达就会登场，打法基本和分支B一样，这里就不再赘述了。当它的HP削减到一定程度后，尊尼会再度登场，为了避免被两人夹击，因此要集中火力先消灭一个。

カラバ进攻

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 比较简单的一关，关卡一开始就会直接和敌机交锋，除了全灭敌人外，保护阿姆罗不被击坠也能获得10000分的奖励。

ダカールの日

胜利条件 保护通信设施

难度 B 时间 3分钟

要点 这关要保护通信设施使夏亚的演讲顺利进行，敌机不算太强，但因为建筑物太多导致不好瞄准，所以要获得SS评价也不容易。如果对自己的技术有信心，可以选择留守在设施附近等敌兵靠近，再用蓄力射击将其击落。

さよならロザミィ

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 杂兵会以2～3个一组出现，全灭初期敌人后露莎美登场，随同出现的还有一架同类型机体。要小心露莎美机体的HP一旦减少，她就会使用SP技，我们可以抓住她放完SP技后的空隙进行攻击。

ハマーンの嘲笑

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 B 时间 5分钟

要点 要获得这关的SS评价，就不能太快全灭敌人，先把莉歌击破，敌方会出现援军，这时不要急着把杂兵消灭，直到通讯员发出作战变更指示要保护哈曼离开战场，这时才可放开手大干一场。全灭敌人有20000分的额外奖励，SS评价就全靠这个了。



ゼダンの门

胜利条件 保护友军母舰

难度 A 时间 10分钟

要点 这关保护母舰是获得SS评价的难点，因为敌人都会集中火力攻击它，而且它体积又大，走到哪都被打得中，另外敌人里的两位王牌机师也会死盯着母舰不放，一定要赶在他们接近母舰前将其击坠。

シロッコ、立つ

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 3分钟

要点 从这关开始敌人单体实力都会上升不少，消灭初期敌机后作战目的就会变更，并开启进入分支A的浅蓝色区域，当继续消灭完版面的所有敌人时会开启进入分支B的深蓝色区域。

分支A的难点是亚赞三人组，他们的电流攻击可以封锁行动，非常难缠，为了避免遭到围攻，对付他们时最好保持一定的距离。

分支B要直接面对西罗克、哈曼和莉歌三位王牌机师，注意哈曼这关会撤退，一定要优先击破。击坠其中一个就可以打破他们的铁三角，另外两人也就好对付了。

宇宙の涡

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 和哈曼的部队战斗要注意这里的杂兵都是些机动性很高的MS，所以武器命中率得有一定的保障，要不每枪都打不中可是很郁闷的。

天の下の抗争

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 这关敌方里没有王牌机师助阵，相对来讲要简单不少，注意敌机击破速度并且保持无伤基本就能获得SS评价。

ロザミアの中で

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 A 时间 10分钟

要点 精神力高达MK－Ⅱ的有攻击死角，我们可以很安全地在它背后进行攻击，不过它在HP低于一半的时候就会使用SP技，这招攻击力高而且范围奇广，一定要马上远离才能幸存。不过别看精神力高达MK－Ⅱ那么强，其实这关真正难点还在卡缪身上，因为他总喜欢在精神力高达MK－Ⅱ放SP技的时候自告奋勇冲上去，所以要获得SS评价还真得要多尝试几次。

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 S 时间 10分钟

要点 清理完初期敌机后尊尼、亚赞三人组和尼歌会依次登场，每人在都会在HP剩余不多时使用SP技，十分影响我方的战斗效率，因此最好能抓住机会用SP技一次解决。

宇宙を驱ける

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 第一部分只要把杂兵全灭就能通过，接着就会出现分支选择，浅蓝色区域可进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A要和科华多洛一起对付哈曼，说得难听点百式就是个枪靶子，根本帮不上忙，所以我们只能靠自己。分支B比分支A稍难，除了哈曼之外还有西罗克，不过只要击破其中一个就通过。

第三部分为共通关卡，我们要同时面对哈曼和西罗克两人，而且战斗刚一开始他们就会进入超级状态，攻防和速度大幅提升。哈曼的攻击模式多为远距离，在HP低的情况下就会使用浮游炮扫射，基本一中就会没命，所以最好能用SP技一次解决，不要让她有机会使用。而西罗克相对要简单一点，没有太过强横的招式，SP充足的话可以先解决他。

提坦斯

黑いガンダム

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 5分钟

要点 击倒第一批敌人后敌方两位王牌出现，高达MK－Ⅱ比较强且HP比较多，可先用SP攻击将其击坠，之后再去攻击另一个。获得SS评价的关键是快速全灭敌军。

サイド1攻击

胜利条件 探索殖民星内部

难度 C 时间 5分钟

要点 消灭初期的两台敌机后从地图的右上方进入，依次对殖民星的每个区域进行探索。当所有的区域都调查完后，卡缪会驾驶高达MK－Ⅱ在入口处出现，将他击破后就可过关。这关要获得SS评价分数必须50000分以上，但敌人的数量不多，使击坠数项目里的分数不会太高，因此我们只能在快速击破和机体倍率上多下点功夫了。

理想の表里

胜利条件 敌军全灭&保护G3毒气

难度 D 时间 5分钟

要点 成功保护3个G3毒气是获得SS评价的关键，但3个毒气的位置隔得较远，并且敌人一出现就会直接攻击毒气，所以一定要对机体的雷达性能和射击武器进行改造，以便远距离就能消灭敌人。过关后获得的梅萨拉综合性能非常不错，值得改造和使用。



月の里侧

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 如果已经获得了梅萨拉，那这关就非常简单了，光线武器对杂兵就是秒杀，敌方两位王牌机师就每人送他一个SP技吧。

大气圈突入

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 消灭最初的敌机后敌方母舰登场，胜利条件变更为阻止敌人突破地图黄色区域。这关即使击破了母舰也不会过关，所以建议先对付母舰，让敌方没有了后援再专心清理MS。

ジャブローの风

胜利条件 阻止敌军侵入基地内部

难度 A 时间 3分钟

要点 敌人会从地图下方的基地大门攻来，因为地形的缘故射击武器很难发挥出应有效果，建议还是以蓄力冲刺后做近身攻击为主要打法。消灭杂兵后会出现脱出地点，这里玩家也可选择继续战斗，这样一来敌方的王牌机师也会登场，但一定要注意不要超出指定的战斗时间。如果击坠了敌方的两位王牌机师，会有20000分的额外奖励，所以就算时间项目的分数少一点也不打紧。



白い暗を抜けて

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 对付乘坐SFS的敌机最好的方法就是直接使用蓄力冲将它撞下，然后再用近身攻击消灭。中期出现的敌方援兵都集中再右上角，所以只要守在那里等敌机出现就可以实现快速击破。



ホンコン・シティ

胜利条件 敌军全灭&保护精神力高达

难度 B 时间 10分钟

要点 精神力高达拥有光线护罩，一般的射击武器基本伤害不了它。要注意的是最后登场的阿姆罗和卡缪，他们一旦接近精神力高达就会使用光剑攻击它，如果精神力高达的HP减少了，奖励分数也同时会减少，所以一定要及时击破他们。

ゼータの鼓动

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 10分钟

要点 如果pt充裕的话，建议多对梅萨拉的雷达性能和激光武器进行改造，这样做不只对这关有好处，以后的战斗也会变得非常轻松。

ムーン・アタック

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 全灭初期敌人后作战目的就会更改为保护母舰达到黄色地点，只要时刻留意它的位置，不给敌兵接近就没问题了，必要的时候可以将梅萨拉变为MA形态迅速和母舰拉近距离。这关敌方的王牌机师较多，只有全部消灭才能拿到10000分的额外奖励。

コロニーが落ちる日

胜利条件 阻止敌方部队突破防御线

难度 B 时间 5分钟

要点 这关提坦斯要实施殖民星降下攻击，我们所要做的就是阻止敌方突破地图最右边的区域使计划顺利进行。敌机多以里克・迪亚斯为主，他们的喷射速度比一般的尼莫要快，千万不要大意了。最后登场的MA离脱离区域很近，最好还是用SP技一口气解决它吧。

シャアの归还

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 敌机以尼莫为主，用梅萨拉的蓄力射击基本是一枪一个。全灭敌人后阿伽玛登场，一同出现还有艾玛和花园丽，最好尽快解决一个，以免遭到夹击。最后一波敌人是卡缪驾驶的Z高达，虽然Z高达的运动性很高，但缺点就是装甲很薄，可以用蓄力冲刺将它撞至失衡，再用光剑一直连击至死。

现实の表里

胜利条件 敌军全灭&在限定时间内保护G3毒气

难度 D 时间 3分钟

要点 基本打法和"理想の表里"一样，只是要保护的毒气数量变多了，多注意漏网之鱼。

キリマンジャロの嵐

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 第一部分只有少量的敌机，全灭后地图上出现分支选择，到达淡蓝色区域进入分支A，到达深蓝色区域进入分支B。

分支A的敌方部队主要由一些MS加一艘战舰构成，整体难度不高，全灭初期敌人后科华多洛和卡缪出现，注意这次科华多洛换乘了百式，攻击力和运动性都有一定程度上升，和Z高达周旋的同时还要留意来自于它的攻击。分支B要保护基地并歼灭敌军，注意敌机全部是乘坐SFS出现的，远程战有困难的话还是用蓄力冲刺加格斗的办法。

第三部分要对付阿姆罗、科华多洛和卡缪三位王牌机师，除了Z高达实力较强外，其他两位都是一个SP技就能解决的角色。

カラバ迎击

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 要达到这关的SS评价就必须先把敌方运输机放出的MS全部击破，最后再击坠运输机。这关的阿姆罗还是老样子，继续用SP技伺候。

ダカールの日

胜利条件 敌军全灭，破坏通信设施

难度 B 时间 5分钟

要点 敌机都乘坐在SFS上面，再加上高楼使得枪械不能有效地发挥，如果使用的是梅萨拉建议变为MA形态和敌人进行空战。至于通信设施，压根就是一个不会动的靶子，可以留到没有干扰的时候再摧毁。

ゼダンの门

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 第一次和哈曼的部队交锋，敌方的杂兵里混有可变形的MS，其运动性高不容易打中，最好是长按○来瞄准。全灭初期敌人后哈曼登场，不过这时她还没有卡碧尼，所以不难对付。另外要获得SS评价还要注意的一点是受保护的母舰必须是满血才能获得10000分的额外奖励。

シロッコ、立つ

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 10分钟

要点 前期不难，敌人配置还是老样子。获得SS评价的难点在于最后出现的哈曼，这次她驾驶的卡碧尼无论攻击力、HP装甲都凌驾于我方机体之上，并且HP降到一定程度时还会撤退。所以前期要注意积攒SP，等她出现后在确保可以使用两次SP技的前提下一口气击将其击破。

转进の表里

胜利条件 G3毒气剩余量保持在3个以上

难度 A 时间 10分钟

要点 这次条件非常宽松，可以说比前两次的毒气保卫战还要简单。稍难的是最后登场的Z PLUS(C1)，它一出现就会乱放SP技，杀伤力极大，不过我们可以利用其在攻击毒气时的间隙进行猛攻击。



ロザミアの中で

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

要点 这关的地形起伏不定，一些位于较远位置的敌机需要跳到高处才能看见。SS评价的要点是精神力高达MK－Ⅱ的HP剩余量，如果被击坠或者太少了就还是重来吧。

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 S 时间 5分钟

要点 要有过硬技术的一关，前期敌机数量有不少，中途还要击坠两艘敌舰，这时就不要吝啬SP了，能用就用，争取最速击破。这关的SS评价对残存血量和机体倍率要求较高，HP最好是无伤，而机体倍率最好能在1.35左右。

地の上の抗争

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

要点 一开始阿姆罗就会登场，击坠他后他会驾驶Z PLUS(A1)再次登场，这次他机体的实力明显强了不少，不仅运动性高，SP技还极为强悍，被碰到基本就是被秒，看到他机体闪红光时就要马上后退，来不及的话就马上进入超级状态或者用SP技和他对射。

宇宙を驱ける

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 第一部分是都是杂兵，基本没有难度，全灭后地图上出现分支选择，淡蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A－1要直接面对哈曼的卡碧尼与卡缪的Z高达，论实力来讲，Z高达要稍微好打一点，建议先击破卡缪。分支A－2的打法概括起来就一句话——先下手为强。谁先抓住机会用SP技谁就能打倒对方。但要胜利还是有一定的运气成份，如果位置好的话梅萨拉的SP技可以一次解决俩，但如果运气不好把一个打死了，另一个打到濒死，那就不用想了，按START键选择重来吧。

分支B－1面对的是科华多洛的百式和哈曼的卡碧尼，我方有西洛克帮忙，在我方占人数优的情况下最好是集中火力先解决一个，切记不可同时攻击两人，要不敌方两位王牌机师同时放SP技的画面可是很壮观的。分支B－2里面卡缪和哈曼一出来就是超级状态，但因为他们会互相攻击，所以我们可以先远离，等他们打得差不多时自己再过去做最后一击。



阿克西斯

エゥーゴへの使者

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 10分钟

要点 这关一开始的两架友军机体实力不弱，而且就算被击落也不会影响评价，再加上后期有强力Z高达和哈曼专用卡萨C作为援军登场，SS评价轻易到手。



三年目の邂逅

胜利条件 敌军全灭&击坠宇宙艇

难度 B 时间 10分钟

要点 要获得这关SS评价的关键在于击坠宇宙艇，在战斗开始不久，宇宙艇就会在敌方母舰附近出现（地图上表示为小红点），如果没看到的话可以留意通讯员的提示，这时玩家就要赶快更换锁定目标把它击坠，因为它出现时间大约只有4秒左右，错过了这个机会就等于和SS评价擦肩而过了，使用的机体这里推荐雷达性能和射击武器攻击力两方面都不错的狙击型吉姆。

警戒宙域

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 10分钟

要点 这关的目的为消灭敌人的侦查部队，虽然只有杂兵，但都是踩在SFS上出现的，要先把敌人从SFS打下来，才能对他们产生实质性的伤害。不过要注意的是打法上和重力状态下有些区别，重力状态下可以使用SP冲刺直接把敌机撞下来，可是在宇宙空间的层次多了，进行冲刺很难保证能准确碰到敌机，而且敌机数量上占有的优势也使这个方法事倍功半。所以要达成快速击破的话，建议使用高威力的射击武器，先用普通射击把敌机打下来，再用蓄力射击秒杀，这方面狙击型吉姆和梅萨拉都是不错的选择。

刹那の止まり木

胜利条件 敌军全灭&保护哈曼车辆

难度 C 时间 10分钟

要点 这关的敌人很少，只有百式和两架高扎古，所以机体倍率的影响不是很大，要获得SS评价只要保证高速击破和无伤就好了。

次世代量产期开发计画

胜利条件 1分钟内玩家操控机体不被击坠

难度 S 时间 1分钟

要点 对于前期来讲这关的难度不小，一开始别说要击坠卡碧尼，能保住小命都已经算不错了，因为没人能受得住卡碧尼的一次SP技，所以SS评价可以等过了这关得到同样逆天的卡碧尼后再回过头来进行攻略。哈曼的卡碧尼杀伤力很高，而且在战斗开始后不久就会使用SP技，我方有卡碧尼的情况下可以先让挡枪的机体牵制住她，自己先一边回避她的攻击一边累积SP槽，等到她发完飙后再用SP技一发逆转。

ハマーンの嘲笑

胜利条件 破坏核推动引擎

难度 C 时间 5分钟

要点 如果按照胜利条件的打法——破坏核推动引擎后脱离，评价最多只有B～C，所以获得这关SS评价的关键就是多消灭敌机，不必理会胜利条件，直接全灭敌军，这样击坠数项目的分数才会高，另外快速击破和无伤也是获得SS评价不可或缺的条件。

ゼダンの门

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 3分钟

要点 第一部分只要击坠敌方母舰就能开启进入分支A的淡蓝色区域，这时如果不进入而选择继续留下来杀敌，分支2的深蓝色区域也接着会开启，但无论进入哪条分支，都要紧记把全灭敌机放在第一位。

分支A-1的目标为破坏大门，但是敌人密集的火力网使这个目标不容易达成，所以要先把敌人的MS部队消灭再说，注意母舰一定要留到最后才击破，这样尊尼会在杂兵全灭后登场，击落他可获得4000分的奖励。分支A-2只有莎拉，对付她最简单的方法就是利用前面积攒的SP槽放必杀技。

分支B-1的目标也是破坏大门，不过战斗在基地设施的内部进行，而且伏兵也较多。一路来到母舰处，把门破坏后母舰就可以发进了，接着只要消灭剩余的敌人再到达指定地点即可过关。分支B-2也是只有一架敌机，不过BOSS换为了莉歌，依旧用SP技伺候吧。





天から来るもの

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 这关要同时面对奥古和提坦斯两个势力，所以击坠数方面完全不用担心，要注意的地方是必须在敌方母舰脱离战斗区域前将它击坠，不过一旦击坠敌母舰作战时间就会强制变为1分钟，作战目的也更改为在限定的时间里到达指定地点脱离，所以击坠母舰的时机把握在花园丽登场后最佳，这样一来接下来的卡缪、莉歌、尊尼也也有足够的时间击破。这关获得SS评价的要求比较宽松，受点小伤也无妨。



シロッコ、立つ

胜利条件 敌军全灭&保护友军机体

难度 A 时间 10分钟

要点 这关的敌人很少，但是阵容非常强大，一开始就要面对提坦斯的三位王牌机师，不过好在哈曼的卡碧尼也非常强悍，基本不用担心她的安全。战斗开始不久奥古的三名王牌机师也会赶来凑热闹，如果玩家使用的是卡碧尼的话，趁敌人集中的时候使用SP技，感觉会非常好。

宇宙の渦

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 10分钟

要点 这关地形是弧形的，对于一些因角度问题打不到的敌人，我们可以跳起来攻击，这样比冲过去要省不少时间。等阿伽玛登场后，全灭敌人就能结束战斗。

阿伽玛登场后，在地图的右上方就会出现黄色的脱出区域，这时在不全灭敌人的前提下到达该区域就能进入第二部分，当然为了评价我们只要留下一个活口就好了。第二部分相对要简单不少，只有卡缪的Z高达一部敌机，而我方还有哈曼和她的卡碧尼，基本没什么悬念。

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

要点 一开始卡缪和科华多洛就会追着哈曼打，我们要马上过去替她解围，只要把卡缪和科华多洛其中一机的HP削弱到25%左右，哈曼就会撤离战场，而且他们两人也会跟着撤退，不用刻意击破也能获得SS评价。

残される者たち

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

要点 这关面对的敌人都是提坦斯的部队，尊尼、莉歌和亚赞会依次登场，单对单的话基本上都不是我们的对手。惟一要注意如果想获得这关的SS评价机体的倍率就不能太低。

历史の影で

胜利条件 敌军全灭&与精神力高达MK－Ⅱ接触

难度 B **时间** 10分钟

要点 先将精神力高达MK－Ⅱ锁定后再靠近它，这样它就会跟着我们走，接着再把它带到指定区域就可以过关了，不过在这之前我们还要把敌机全灭才能获得SS评价。

这关的敌人包含了奥古和提坦斯两个势力，把提坦斯势力的杂兵消灭后ゼク・アイン会登场，它速度非常快，平时还会放出烟雾弹使我们对它的锁定失效。

另一方面把奥古的杂兵消灭后S高达登场，它的实力也相当可怕，当它的HP降到一半以下时就会进入超级状态，速度、攻击力和防御力大幅提升，这时的它就像一只无头苍蝇一样在战场上到处乱窜，一般的武器根本打不中它。对付S高达比较好的方法是先尽量把它的HP削弱到60%左右，再用一个SP技直接了结它。因为两台机的出现可以控制，只要不一次放出两个，获得SS评价还是有希望的。



宇宙を驱ける

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟

要点 阿克西斯势力的最后一关，同样是三方势力大混战。杂兵MS的能力强化了不少，卡碧尼有时要用两枪才能解决一个。两个势力分别对应两条分支，第一部分只要把一方的敌机削减到一定数量就会出现其中一条分支，当然为了评价还是全灭敌人为好，这样另一条分支也会出现，因为这关战场比较小，注意战斗过程不要误入蓝色区域而导致过关。



分支A－1的敌人是来自奥古方面的王牌机师，击破花园丽和科华多洛后卡缪才会登场，打倒他的Z高达后进入最后一节。分支A－2只要面对西洛克一人，他的机体的HP一旦低于一定程度就会进入超级状态，SP技打不动的情况下我们也可以进入超级状态与之抗衡。

分支B要对付的敌人顺序刚好和分支A相反，B－1主要对付的是提坦斯的几个王牌机师。分支B－2要面对卡缪，对付Z高达要有耐性，他在超级状态时不可急于求成，建议等他平静后用一个SP技解决。

syphon filter LOGAN'S SHADOW

文 软饼干

PlayStation Portable

虹吸战士 洛根之影

Syphon Filter:Logans Shadow

◆SCEA◆ACT◆2007年10月2日◆美版◆1～8人

◆39.99美元◆无对应周边◆13岁以上

PSP

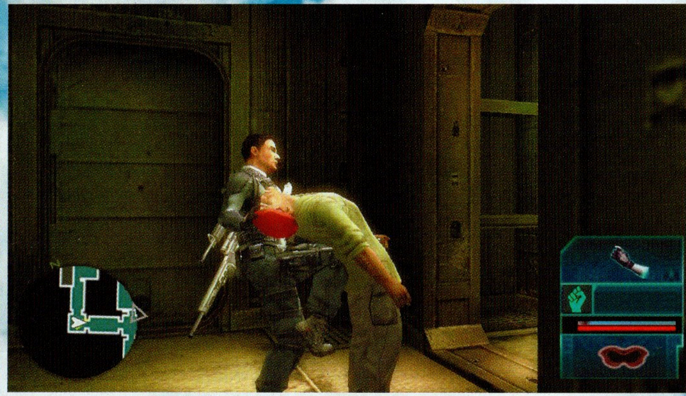
“《虹吸战士》系列”是PS时代崛起的经典枪战系列，本作则是该系列在PSP平台上的第二部作品，游戏风格依旧以火爆的枪战场面而著称，带给玩家如同观看动作大片般的震撼。与其前作《虹吸战士 黑镜》一样，本作凭借着超高的游戏素质在欧美游戏界有着极高的评价。333MHz的CPU速率，配合Havok引擎，使得游戏在各方面都得到了极至的发挥。作为PSP平台上数一数二的动作射击精品，玩家们千万要来尝试一下。

超级英雄遭遇阴谋陷阱，历经千险探寻幕后黑手

游戏系统

菜单解说

Single Player	单人模式，游戏的主要模式。
Multiplayer	多人模式，支持最多8人的对战。
Options	游戏设置，可以设置按键、调整音量大小，背景亮度等。
Profiles	档案选择，新建存档或者读取已有档案。
Sneak Preview	新游戏试玩。



操作简介

本作拥有3种操作方法，其中Standard（标准）与Advanced（高级）类似，只是将滑杆和□△○×四键的作用互换了一下。另外的Classic（经典）是比较传统的操作模式，该操作模式下可以锁定敌人。由于本作手动瞄准的操作手感很好，因此推荐前两种操作模式来进行游戏。

默认的三种设置如下，你可以选择或者自定义键位设置。

按键	Standard（标准）	Advanced（高级）	Classic（经典）
↑	主要用于动作，比如子弹上膛、攀跃、挂锁、开门等等，在狙击模式时是放大瞄准镜		
↓	下蹲，在狙击模式时是缩小瞄准镜		
←	使用已选择的装备，如医药包、手电、夜视镜、红外镜、电子探测镜等，按住是选择装备		
→	使用已选择的武器，如手枪、狙击枪、冲锋枪、手雷等，按住是选择武器		
滑杆	移动	瞄准	左右是转身，上下是前进后退
L	按住是锁定敌人，使用狙击枪时是进入瞄准模式	按住是锁定敌人，使用狙击枪时是进入瞄准模式	自动瞄准
R	射击	射击	按住是锁定敌人
×	视线向下	后退	射击
○	视线向右	右扫射	右扫射
△	视线向上	前进	靠墙
□	视线向左	左扫射	左扫射
START	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单
SELECT	对NPC下命令	对NPC下命令	对NPC下命令

单人模式介绍



训练模式（Training Mode）

基础操作的训练，建议所有刚接触该系列的玩家都来进行训练，以便熟悉一下手感。

本作的训练模式（Training Mode）中共有5关，除了水下战斗训练的那关，该作的训练模式与《黑镜》中的训练模式是一模一样的。通过训练关的一系列训练，玩家可以迅速掌握几乎所有的操作方法。

1. 基础操作
2. 基础战斗技巧
3. MB150步枪和飞标的使用
4. 高级战斗技巧
5. 在水中的基础操作及格斗技巧

故事模式（Story Mode）

本作的剧情模式，中途可随时中断存档并退出，玩过的关卡都会出现在任务模式里。

任务模式（Mission Mode）

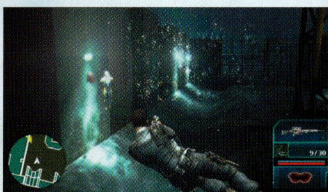
重新挑战故事模式中已通过的关卡，任务开始前可以自由组合武器装备。玩家可以利用该模式来提升战斗等级。

战斗等级（Career Rating）

根据玩家在游戏中的具体表现来给予等级评定，当某个项目达到100%后便可以开启新武器或是提升自身素质。

机密文件（Locked Files）

游戏的每1小关中都隐藏着3个机密文件，收集这些隐藏证物可以开启原画、电影、音乐等奖励。



战斗技巧



1. 贴墙后探身射击是经常要使用战术，当遭遇大批敌人时的第一反应就是寻找掩体进行隐蔽。激战时尽量射击敌人的脑袋，如果遇到头部有钢盔保护的敌人就射其腿部。

2. 要频繁切换各种视觉装置，比如开启EDSU（扫描）来寻找机密文件会更加轻松；开启IR（热能感应）能看清敌人的数量和状态。

3. 很多武器都有其特殊的攻击模式，比如MB150步枪可以选择6mm Ammo（普通子弹）、EDT（电击弹）、34×GAS（毒气弹）、EXPLOSIVE（炸裂子弹）4种。后三种在按R射出击中敌人身体后会留在目标身上，再次按下R后才会发挥效果。电击弹可以将敌人直接电死，毒气弹会毒到周围的敌人，炸裂子弹则会在目标体内爆炸。

4. 从高处跳下的过程中按↓的话，Logan落地时会做出翻滚动作，这样可以取消落地的硬直时间并可减少伤害。爬梯子时按住↓能快速滑下。

5. 除了MB150步枪的特殊弹药外，其他弹药都能在弹药箱补给。在故事模式中，Logan的默认武器就只有消音手枪和MB150。

6. 根据关卡设计，玩家要擅用SELECT键和↑键，不少地方都需要通过输入这两个键来与NPC进行互动，以此来解开谜题。

7. 不同难度的主要区别是敌人的体力以及敌人射击精准度不同，当然最明显的区别就是在困难难度下没有地图指引。

8. 在水中移动速度较慢，而且在不带呼吸器的情况下进行潜水的话，就不能在水下待太久。另外水中依旧可以使用大部分武器，但很多武器都发挥不出其在陆地上原有的性能。

辅助装备



辅助装备的使用非常方便，长按方向键←会出现辅助装备菜单，此时便能进行选择使用。而轻点方向键←便能直接开启已经选定的装备，再次轻点←为关闭装备。

EDSU GOGGLES

电子扫描镜，场景中可调查的物体都会清楚显示，某些关键物体还会闪光。

NV GOGGLES

夜视镜，主要在黑暗场景中使用。



IR GOGGLES

热能感应器，散发热量的物体都能清晰地显示在屏幕上。

PID

手电筒，普通照明工具，在游戏中使用的次数并不多。

RTL

快速横跃装置是前作中就拥有的经典道具，需要在特定场合才能使用。

剧情攻略始动

主要角色介绍



Gabe Logan



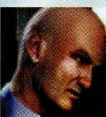
年轻的陆军中尉，曾被授予特种部队最高军衔，后来被黑匣子政府招入最高军队的指挥部成为其代理人，现在是IPCA的指挥官，工作事迹可谓遍布世界各地。由于其话语不多，一般都是用行动来表示自己的想法。

Lian Xing



Logan的老搭档，出生在环境良好的东方家庭里，由于特别优秀在17岁时就被政府委任工作，并开始为MSS工作。在20岁之前就当上了C国机密要员。由于在东方长大所以对武术很精通，无论是肉搏还是飞刀都非常在行。

Robert Cordell



国际情报监督局的发言人，其为了巩固在当局的要职，会不择手段地利用职务操纵政府与交易公司之间的合作，并从中获取高额利润。这次坚持让Logan追击Bitar表面上是为了弥补上次让Bitar逃脱的过失，其实另有算盘。

Teresa Lipan



IPCA的首席代表，生活在美国的亚利桑那州，做任何事都信心十足，永不放弃。其大学毕业后就被招入ATF工作，后被派往蒙大拿州去协助调查当地民兵组织，不幸卷入一场阴谋而险些丧命，幸好被Logan搭救，并在Logan的推荐下进入了IPCA，从此便成为该组织的一员，并且出色地完成了很多次任务。

Ghassan Al Bitar



叙里亚人士，也是叙里亚宗派的领导。曾经受训于叙里亚军队，并成长为一名出色的狙击手。作为职业军人的他脾气并不粗暴，不过对于世俗凡人却是非常冷漠。其领导的集团的主要目的是为了铲除入侵中东的西方人，他坚信只有自己才有能力领导军队与同盟军作战。

Trinidad



C国国家安全局的一名特工，15岁被分配到国家机密组织的科技部并且负责训练新招入的Lian Xing。她一直认为Lian是个异常优秀的特工，但是Lian的背叛让她蒙受污点。为了证明自己和Lian的不同，在后十年内，她都是以行动来证明自己对国家的忠诚。

流程始动

第一章 五号货舱

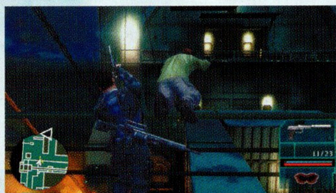
Part 1 索马里海盗 Pirates of Somalia

以叙利亚恐怖分子Bitar为首的索马里海盗袭击一艘行驶在印度洋上的美国海军补给舰——圣海伦号，由此看来Bitar确实已经从监狱里越狱了。这艘孤立无援的补给舰已经连续播放了4个小时之久的无线电呼救信号……

圣海伦号运送的神秘货物存放在第五货舱，这次营救任务的负责人Cordell想知道货舱里面究竟藏着什么，他是一个冷血的家伙，也是我见过性格最恶劣的"会计"，但不管怎样我都得亲自去一趟，因为还有一笔旧帐得找Bitar清算。

——Gabe Logan

一开始就迎来紧张刺激的空对地作战，Logan要利用直升机上的机载机枪摧毁军舰甲板上的4个飞弹发射井。歼灭所有可见目标后直升机降落到甲板上，营救行动正式开始！海盗的火力很强，而Logan只有消音手枪和MB150多功能步枪，建议先用消音手枪熟悉下探身射击的技巧，瞄准敌人脑袋开枪是最有效率的杀敌方式。按照地图指示的方向前进，由于通往舰桥的通道被杂物堵住了，所以要呼叫直升机清除（按SELECT），接着会进入QTE，按键输入成功后障碍被清除。来到第二处被堵通道处时，要先干



掉高处的火箭兵，然后再呼叫直升机。最后来到通风管道附近，扒开铁栅栏时发生剧情。"不要射击，住手！"Logan朝着已经神志不清的队友说道。当Logan正准备想办法救出这家伙时，这名队员已经咽气了。反恐战斗就是这么残酷，还是继续任务吧。



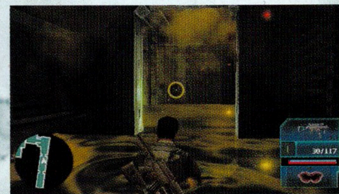
Part 2 降落 Going Under

直升机驾驶员Alima接收到一个很特别的特种作战部队的无线电信号，信号来源于圣海伦号。这种暗号一直都被负责精确打击或奇袭的部队所使用，看来Cordell隐瞒了一些我不该知道的东西，或许他根本就不是一个称职的上司。Bitar已经知道了我们的行动，正在筹备着"宴会"迎接我们的到来。

Teresa依然联系不到我的老搭档Lian，或许她正在塞浦路斯某处度假，她确实应该好好休息一下，因为她第一次休假已经是5年前的事了。这次任务时机选得并不坏，但要击退索马里海盗以及顺利找到第五货舱也并不是那么轻松的事，更何况Cordell他什么情报都没告诉我。

——Gabe Logan

继续上一轮的营救行动，贴在墙头查看守卫的动向，伺机进行暗杀。来到室外场景时会遭遇大批增援而来的敌兵，由于地形较为复杂，所以要在第一时间内了解敌兵埋伏的方位，多利用掩体进行隐蔽，然后伺机还击。来到控制台按下按钮后发生剧情，我军直升机被两枚火箭弹击坠，任务也随之升级。利用RTL绳索滑到下层，血战至直升机残骸



附近。"还有幸存者吗？""没可能了。"Logan无奈地摇了摇头，叹了口气说道。任务还要继续，Logan跳下海朝袭击军舰的小船游去。

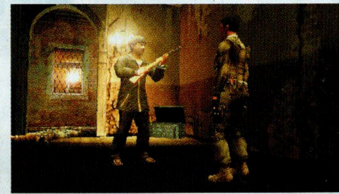
Part 3 第5货舱 Ocean's Five

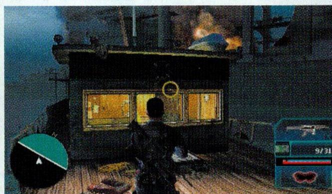
Alima所驾驶的直升机在行动中被火箭击坠，如果放过这些索马里海盗，他们还会在世界的其他角落里继续击落飞机，我可不希望这种事情发生。眼下，我得去弄沉索马里海盗的船只，让他们与偷窃来的武器一起沉没到印度洋底。

Alima是个好驾驶员，我认为她是最好的驾驶员之一。曾经的十几个任务，一直都是她载我辗转飞行，包括去阿富汗、白俄罗斯以及秘鲁。如果Lian在这，她一定会骂我是个无情的家伙。Alima知道这次任务的凶险，我们都知道这次任务的危险，但是大家还是去面对了。杀了Bitar保护了第五货舱又能怎么样，付出的代价依旧是惨痛的，Alima牺牲了自己……

——Gabe Logan

现在的任务是要依次搞沉两艘海盗船，先在水中利用MB150多功能步枪干掉船上的可见目标。利用渔网爬上船后去船顶拿到C4，清除掉船舱内的守卫后将C4埋设在方向舵附近，接着在20秒内撤离小船。





"轰！"爆炸引起的耀眼火花吸引了另外一条船的注意力，该船快速驶近查看情况，还是利用老办法弄沉这条船吧。又是一声巨响，第二艘船的爆炸冲击波将补给舰的合金舰身撕开了一个大洞，Logan向总部报告了情况后钻入缺口。

Part 4 暗之海 Sea of Darkness

Cordell的行为验证了我对他的所有猜测。他的报告中谎称是索马里海盗袭击了圣海伦号，使得船的一侧出现了一些细小的漏洞，正等着专家来整修。Bitar集团、al-Jamil部队都清楚知道他们正在寻找什么，包括在哪袭击，有谁被杀。

为什么Cordell要修改报告呢？也许他因去年我的小队让他感到难堪，当时我被Bitar逼得走投无路。这就是为什么他们派遣我去的原因，想让我将功赎罪。不！不应该是这样，死的并不是圣海伦号上的美军士兵，这场战役最后的陪葬者应该是Bitar恐怖组织的成员们。

——Gabe Logan

占领货舱区的并不是海盗，而是不同于普通海盗的al-Jamil部队。行动时不要闹出太大动静。打开EDSU视觉装置，可以看到需要调查的物体——仓库栅栏把手。连打×键就能把2号栅栏门打开。用老办法打开3号门后，要将门后的铁箱子推到铁丝网边，然后爬上箱子翻过铁丝网。来到动力室门口时发现门从外面打不开，打开EDSU视觉装置并射击排气口栅栏的锁，然后钻进去来到内部。



BOSS战 Fahid

坐电梯来到舰桥控制室便能迎来第一场BOSS战，该BOSS可以说是全副武装，不光身上穿着防弹衣，头上更是戴着刀枪不入的钢盔，所以射击头部的打法是完全行不通的。打头不行就打脚，只要准确命中BOSS的腿部，便能暂时击倒他，然后攻击其背部弱点。当他再次站起来时，继续射击其腿部，熟练运用这个方法可以无伤屈死他。

第二章 逆流终点

Part 1 谎言背后 What Lies Below

我在圣海伦号上找到了Bitar与al-Jamil部队偷来的美国机密装置，但在那过程中整艘军舰被炸沉了。接着我又发现俄军部队出现在了圣海伦号的沉没地点，俄罗斯特种部队（Spetsnaz）的出现并不让我吃惊，我早些年曾经遭遇过他们，他们专业、残忍，是一群极其危险的人物。

我试图在失事地点寻找一些证据，我真希望Cordell的眼线已经拷贝了Lian在当地拍到的一些文件。这次的任务我请来了一位老朋友——Bishop，Lian一直叫他“反叛的牛仔”，这也确实验证了他因为一些不良作风而被空降特勤团（SAS）解雇的原因。喝酒？还是斗殴？我记不清原因了，我只希望和他在水面下能寻找到有用的东西。

——Gabe Logan



首次展开水下行动，在海底可以发现几名俄军蛙人正在探测船体，Logan可以选择暗杀也可以从远处狙击。全部搞定后帮Bishop的小型潜水艇开路，具体方法就是用手拉开挡路的水雷。当潜水艇停下后，再次打开EDSU会发现附近墙面上有4个闪光点，只要依次敲打就能找到合适的点。Bishop在进行切割工作时要注意保护潜水艇不被俄军蛙人部队打坏，坚持一段时间后Logan会被吸进洞内。

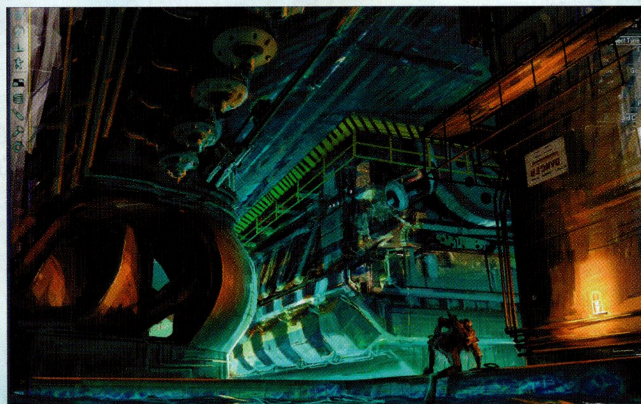
Part 2 黑暗深处 Depths of Darkness

Bishop在沉船上切开了口子，由于船内真空，水流瞬间就把我吸进了舱内，能活下来真是个奇迹。在舱内我找到了Cordell的密探文件，真希望能通过这条线索找到Lian。在舱内或许能发现Cordell在第五货舱装运的货物，但是这儿有许多俄军特种兵，而我只能凭借一人之力来解决掉他们。不管怎么说，我和Bishop都不期待与俄军潜水队相遇。

Bishop的举动让自己陷入了许多危险境界，不过他最终还是依靠娴熟的临场技巧解决了问题，真是个乱来的家伙。难怪Teresa一直说他是个拖后腿的人。

——Gabe Logan

隐蔽在水中以精确射击干掉岸上的守卫，上岸后来到二层开启排水口，接着射击4个排水口处的齿轮。待水位上涨后爬上岸，利用RTL绳索滑到对面平台。爬上缺口后便要突破俄军的攻击，战斗也渐渐进入小高潮。来到导弹发射井房间内，下水调查发现弹头被锁，上岸打开开关后再去调查。调查完毕正准备离开时，又会遭遇了两名精英士兵的狙击，但并不难对付。



Part 3 死之漩涡 Dead Currents

怎样才能使拥有军事机密的船只看起来比较普通呢？Bitar知道第五货舱的秘密，所以准备盗窃。船上警卫知道Bitar的为人，为了活命把相关情报告诉了Bitar。现在也能弄清楚为什么俄罗斯人也知道这些事情了，如今俄上校Kudrenko手下的人已经抢在我之前拿到了Cordell的眼线送来的文件。

Bishop告诉我说从船上有原子核反应装置，这里很可能要被彻底摧毁，他必须进入到引擎房阻止原子核爆炸。如果让俄罗斯人破坏了船上的冷却装置就麻烦了。

——Gabe Logan

船体开始倾斜并发生小规模爆炸，退路已被堵住，而眼下之急就是赶快和Bishop汇合。通过墙边水管来到二层推下重物砸穿通道。跳下水后关掉左边的机关，就能顺利穿越过去，上岸就能看到天花板处的Bishop。通道尽头的门打不开，需要钻通风管道绕到隔壁，然后打坏门上夹着的木板。其间还要掩护Bishop破解门锁。来到放有冷却装置的房间，这里两人要合作把三个开关打开，注意有时间限制，完成后进入BOSS战。

BOSS战 Sergeyev

这家伙和第一章的BOSS如出一辙，只是战斗时千万不要射破BOSS身后的玻璃。这里有个秒杀BOSS的方法，那就是使用MB150多功能步枪的爆炸子弹，一发就能击毙BOSS。

Part 4 溺水 Drowning

Bishop出色地完成了任务，如果Lian在这肯定会对他刮目相看。如果没有他专业冷静的分析，这次任务肯定会失败。我只是想知道为什么Bishop会接受这样的任务，比起他的军队和中东石油联盟支付给他的佣金来看，IPCA所给的实在是太少了。也许他只是想重新回味一下以前在SAS的生活，以前的军人生活。

Teresa来报，美军第五舰队正朝这赶来试图摧毁这里剩下的船只残骸。难道海军知道Kudrenko和俄军部队的位置？更可恨的是Cordell明知道我在这，也许Cordell为了不泄露机密而摧毁圣海伦号，他想永远埋葬这一切，这包括我在内的所有人。

——Gabe Logan

激烈的海底大战开始，Logan要与Bishop一起对付大批俄军蛙人。在帮Bishop找到潜水艇后还要帮忙找零件，开启EDSU后看见一个闪烁的物体就是零件。启动潜水艇后就会遭遇俄军潜水艇，打法是射爆水面上投下的深水炸弹来使得俄军潜水艇无法动弹，然后快速游上前掰开舱门，反复3次即可摆脱危机。



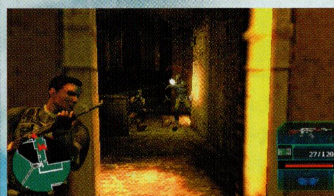
第三章 血色汹涌

Part 1 失去的友人 Missing Friends

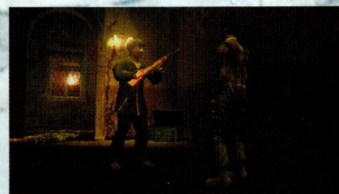
Teresa破解了我们在圣海伦号船骸里找到的机密文件，现在我终于知道为什么Cordell不希望我们找到文件了。Lian的照片被修改了，原始照片里显示他们被枪指着，Lian也一样……照片是在阿塞拜疆某处拍的，如果Lian在那里，我必须尽快找到她。

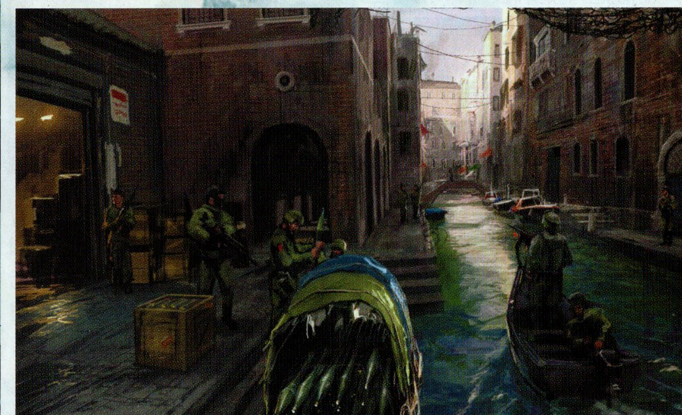
Kudrenko是靠什么方式在阿塞拜疆这样的小镇上与Bitar取得联系并知道第五货舱的秘密的呢？照片上的Lian被军情六处（MI6）押送，也许俄部队里有英国情报局的双重间谍。Maggie是我在MI6里有老交情的联络员，她答应在转运区与我碰头。她会给我透露一些情报，我希望她能给我带来帮助。

——Gabe Logan



趁当地民兵正与俄军交火时偷偷爬上岸，躲在花坛后射杀所有可见的目标，搞定后在断桥处利用RTL绳索滑到河对面。在房间二楼没有找到Maggie，却遇到了当地民兵，民兵要求Logan协助他们对付俄军。注意街道上有陷阱炸弹，听到"滴、滴"声就要开启EDSU来侦测。打开河道内的排水管口后按下街道尽头房间内的开关。按照地图指示来到另一幢建筑内，上二楼会发生剧情。





BOSS战 俄军装甲车

此战的主要目的是协助民兵炸毁装甲车，先用机枪扫射装甲车的机枪部位，然后趁装甲车停火时呼叫民兵上前安装C4。民兵在安装C4时，要帮忙清除从四周包围过来的士兵，要注意装甲车内还会冒出来一个敌人，一定要第一时间干掉。

Part 2 寻找敌人 Found Enemies

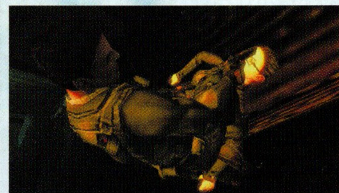
他们想通过屠杀来找到些什么？Cordell、Bitar、MI6、俄军部队是通过什么联系到一起的呢？最主要的是，这些和Lian又有什么联系呢？

这些疑问都留到见到Lian才能解开，她从不在我面前说谎。当她告诉我她要去塞浦路斯放松时，我相信了她。但是她并没有去塞浦路斯，而是来到了这里与其他人秘密会面。

——Gabe Logan

在楼内Logan遇到了C国特工Trinidad，由于Trinidad宣称自己知道Lian的线索，Logan便与她暂时合作，共同杀出重围为眼下之急。半路Trinidad会趁机溜掉，Logan只能继续单独行动，在着火的房间内有个墙洞，从那里爬出去来到隔壁房间，在这里Logan要帮助Trinidad摆脱追击，首先开启IR视觉装置，然后隔着墙壁击毙外面走廊内围攻Trinidad的追兵，这些家伙死都不知道子弹是从哪里射出来的。





Part 2 无处可逃 Nowhere to Run

15年前我把Lian招如入了组织，在那时她就放弃了自己的祖国，她的背叛非常果断。但是她并没有遭到国家的追捕，我一直想知道为什么，现在我打算找出其中的原由。在Lian的房间里我发现了一个女人，她是C国特工，她也在寻找Lian。

为什么世界上大部分的国家都关注着第五货舱的秘密呢？这些问题都只有Lian还有她的同伴能解决。我想关于Lian我知道的也许并不多，但是现在我知道她是我的搭档，现在我的搭档正处于困境。无论Cordell怎么想，Lian都不会是双重间谍。

—— Gabe Logan

偷偷潜入教堂，发现MI6的特工Maggie被抓了起来，正在接受俄军士兵的审问。Logan可以采用轻轻推门进入或是以扔闪光弹的战术来全歼敌兵。救下Maggie后还要对付突然出现的武装直升机。对付直升机的方法很简单，只管躲避在墙后，等直升机扫射完毕后立刻呼叫Maggie进行反击，如此往复便能击毁战机。Logan正在庆幸自己躲过一劫时，却被人从后面打晕了。





第四章 偿还

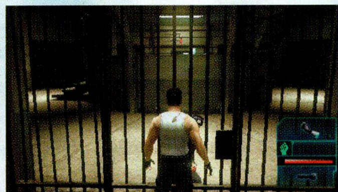
Part 1 特立尼达 Trinidad

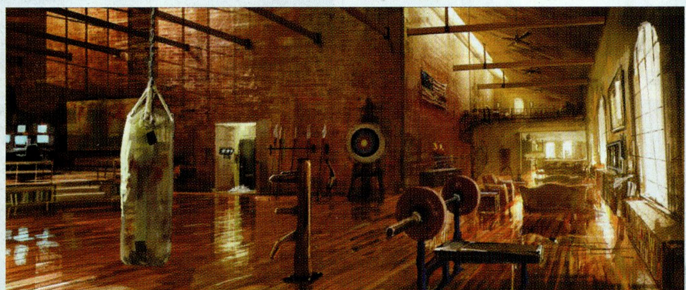
这些看守都是菜鸟，经过几个小时的折磨，他们依旧没能从我这里获得任何可靠的信息。全世界的每个特工机构都会训练像我这样的人以防备拷问。我的脑袋隐隐作痛，并不是因为看守，而是因为Trinidad。

Lian是我的老搭档，她一定会帮我解除心中的困惑，因为我能帮她找到她的丈夫Shen Rei。我现在有点迷惑了，除了知道她是Lian以外，其他的我一无所知。Lian到底为谁工作？是什么让她卷入其中的？

—— Gabe Logan

Logan醒来时发现自己身处看守所内，在接受审问时试图挣脱束缚，但以失败而告终。随即Logan在牢房内设计弄晕了看守，接着去警卫室拿回自己的装备，然后根据地图指示往目标地点前进。有电脑的房间大门被锁，需要通过房顶的天窗进入室内。调查电脑监视器发现Maggie被士兵扔进了冷藏库，当务之急便是在限定时间内救出Maggie。来到冷藏室内开启IR装置就能探测出Maggie的准确位置。





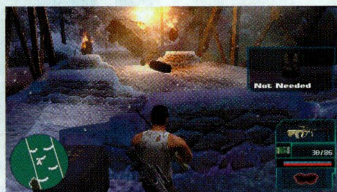
Part 2 极度深寒 Into the Cold

Cordell一定认为Lian和al-Jamil存在某种关系。如果他发现Lian嫁给了C国的叛徒，某些家伙肯定会派人把她抓回来。

根据MI6特工Maggie的情报，照片上的Lian和Shen在库那河遭遇了一场意外。MI6对Cordell提供的照片表示怀疑。另外据我所知，MI6开始是为Cordell工作的。我很相信Maggie，因为我认识她已经10年了，一想到这，我记得我认识Lian已经15年了……

—— Gabe Logan

指挥Maggie干掉沿途的几名守卫，由于铁丝门上有电，所以先让Maggie去弄断电线。当Maggie爬到高处准备对电线做手脚时，大批的士兵从山林内杀了出来，反击任务自然落到了Logan的头上。进入森林后，由于暴风雪天气导致能见度极差，所以从现在开始要一直开着IR装置，这样敌兵位置就一目了然了。雪地大突围之后是一段精彩的狙击战，Maggie要使用SVD掩护Logan前进。在最后的桥头堡上，俄军居然派出了装甲车来围堵逃犯们，不过别担心，附近的地形对Logan来说绝对是有优势的，利用C4炸毁装甲车后通过本段。





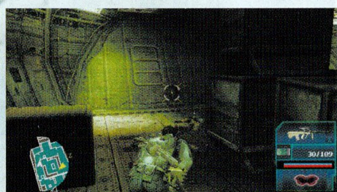
Part 3 该死的货舱 Deadly Cargo

监牢、森林或是机场已经没有追兵的迹象了，但我还是感觉有人在暗中监视我、跟踪我。我感觉Lian没离开Shen。Trinidad正试图利用我找到他。

现在我知道该去哪里了。Lian和Shen曾经在库那河出现过。相信如果我能找到al-Jamil，我就能找到Lian。

—— Gabe Logan

行动地点转移到了Kudrenko的军机上，由于俄罗斯人怎么也不会相信飞机上隐藏着美国军人，所以说是毫无防备之心的。Logan可以一个一个将其暗杀掉，以避免引起不必要的骚乱。来到机头时便会遭遇BOSS战。



BOSS战 Kudrenko

战斗比较简单，如果你有霰弹枪的话就能在几秒钟内干掉BOSS。如果没有的话就依旧采用打脚的无赖战术吧。



第五章 飞沙走石

Part 1 峡谷风暴行动 Operation Canyon Storm

Cordell从一开始就玩弄了我，他知道Lian和Shen的情况。他在进行一个危险的游戏：Cordell知道Bitar从第五货舱盗走了危险的WMD，却只派我一个人去进行追捕。如果Bitar在纽约引爆了这个装置来回敬伊拉克的石油问题，不知道会有多少人牺牲。

如果Teresa建立了远程的紧急指挥中心，Lian就不会失踪，Cordell也不会私下发布攻击al—Jamil的命令。Cordell没有经过任何军事训练，没有任何实战经验。他只会轰炸每样东西，然后让部队去废墟中寻找剩下的残骸。如果Lian在这，我想我可能没有足够的时间来找到她了……

——Gabe Logan

要赶在美军轰炸机轰炸敌人基地前找出Lian。Logan要与当地美军一起合作杀敌，指挥友军进入M1主战坦克。由于开动坦克需要时间，所以还得掩护坦克，优先干掉拥有火箭炮的目标。行进途中还要协助坦克排除地雷，开启EDSU就能发现隐藏在土中的地雷。敌人的两座防空机枪要指挥坦克来摧毁，将枪口准心对准目标时才有发炮的指令出现。在本关最后，敌人会将桥梁炸断，Logan随着坦克一起跌落谷底。



Part 2 不为人知的过去 Our Hidden Past

如果一年前Cordell没让我们放过al—Jamil，这一切都不会发生。当时抓捕Bitar的时候，Bitar的手下正前往纽约某处计划用液态气体引爆坦克。Cordell当时接下了这个任务，虽然阻止了坦克的引爆，但是却放跑了Bitar。

Bitar生性凶残，绝对是个可怕的敌人。Bitar知道这一天的会到来，所以早就准备好对策了。现在距离他的地堡入口大概也就只有100米，我却用了很长的时间，对Lian来说时间不多了，我要加快行动速度了。

——Gabe Logan

消灭围堵你的敌人后顺着指示走，该区域虽然地形复杂，但是行军路线只有一条，只不过要利用RTL绳索在各个山头来回移动。半路上Logan会遇到一名掉队的美军士兵，Logan要与他一起合作作战。在山谷内遇到4座机枪堡垒的阻击时，要用枪瞄准目标并呼叫空军战机进行精确打击。找到地堡入口时还要掩护同伴埋设C4，Logan则要利用附近的机枪来击溃不断出现的敌人。





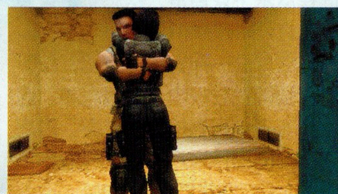
Part 3 沙漠战火 Desert Flames

Bitar集团当时为阻止俄军的入侵在阿富汗进行着抵抗。当恐怖组织成员高呼为自由而战时，我们便站在了一起，成为了盟军。al—Jamil内部有很多像Bitar一样的人与我们为敌，特别是针对我。

Bitar的计划很明确，如果他能大规模生产这些强力武器，他会摧毁在中东对西方国家有利可图的任何东西，换句话说就是石油。真是个厉害的家伙，他并不关心这样做是否会让第三世界国的希望变成泡影，同样也不关心这种毁灭会不会使当地数百万贫民贫困加剧，或许破坏这些本来就是计划之内的事。

——Gabe Logan

终于来到敌人基地内部，干掉防守的敌兵后推动场景内的矿车，且战且推直到把矿车推到尽头。来到监狱区后要挨个进入牢房搜索Lian，由于美军的轰炸开始了，基地坚持不了多久就会坍塌了。"该死的，Lian你到底在哪里！" Logan找了半天没有任何发现，反倒是敌人越来越多了。在一处断裂的木头梯子边可以爬到二层，在二层的某间牢房内，Logan终于找到了自己寻找了大半个地球的Lian，两人激动地拥抱在一起。激动归激动，还是得想办法逃出地堡，牢门外的走廊断层需要Logan先过去，然后举起附近的排风口管子，直到Lian过来才能松手。来到一处黑暗区域时，同样需要Logan先通过，然后打开手电筒照亮断层上的小平台，这样Lian才会一步一步跳过来，最后记得要拉一把。



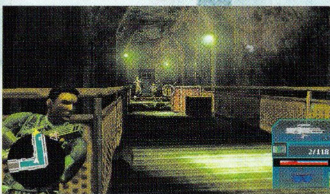
第六章 破碎的宿命

Part 1 漫长的潜入 The long Descent

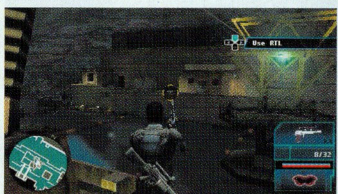
现在一切谜底都揭开了，Cordell并没有在强烈爱国心的驱使下去消灭Bitar，他隐瞒了他的真实目的。Bitar其实也被卷入了这场阴谋，因为他受雇于Cordell，Cordell利用他抓住了Shen。不过现在Kudrenko死了，Maggie被管制，Cordell被击毙，游戏的玩家就剩下Trinidad和Bitar两个了。

一些迹象显示我这次不能让Lian和我一起行动。Lian曾冒着生命危险帮助我从死亡下逃脱，那时她就没有后悔帮助过我。也许我们的关系没有想像中的那么亲近，但不管怎么样她始终是我的搭档。

——Gabe Logan



关掉水下排水阀门后再潜水穿过水面的拦网。通过小平台后潜入水下找到并关闭第二处排水阀门。上岸后的任务是炸掉三个发电机，要注意这里的守卫随时会出现。炸掉发电机后爬到中间那台发电机的顶部，在那里利用RTL绳索滑到对面。控制着大排水口的开关需要钥匙卡才能启动，这时别着急，因为附近会突然杀出一名敌人，而钥匙卡就在这个人身上。刷卡后远处的大排水口停止排水，赶快前往已经停止排水的排水口吧。

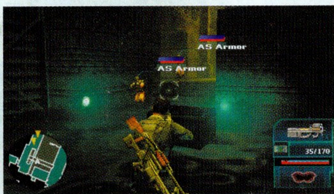


Part 2 无能为力 Powerless

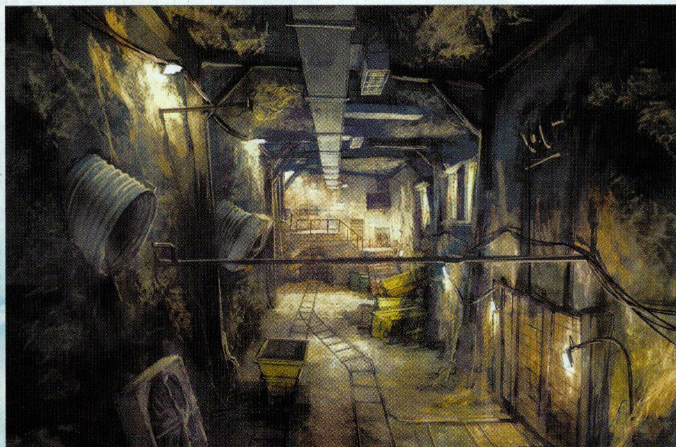
当我经过水坝的低水位区时，甲板上已经开始警戒起来了。我遇到的守卫都是al—Jamil。国际上一直对叙里亚政府与al—Jamil之间的暧昧关系存有猜疑，但是没有证据能证明这一切。我有理由不相信Lian，毕竟她对Shen的感情要更强烈些。

——Gabe Logan

这关地形虽然比较复杂，但是任务目的很明确，那就是破坏该区域的两个涡轮发电机。下水后可以选择从水下管道走，这里水下管道都装有陷阱炸弹，可以用枪来打爆。半路会来到一处有水的房间，按下这里的开关后水中会充满电流，这可是等下会用到的重要装置。根据地图来到目标地点，开关打开后会出现3个电瓶装置，击破这3个装置后第一个涡轮停止运转。接着根据地图指示来到第二处目标地点，各位是不是来到目标地点并没有找到什么可调查的东西呢？其实秘密在



你头上，你抬头看一下，就能看见巨大的转轴上面就是需要击破的3个装置。最后回到那间有水的房间，在这里会遭遇AS装甲兵的进攻，战斗技巧就是先按下开关电晕水中的AS装甲兵，然后精确射击其背后的装置，按照这个方法可以轻松击败这两名强敌。



Part 3 瓦解 Disintegration

在转换装置和涡轮发电机发生爆炸的同时，al—Jamil发现了我的位置。他们派出了最好的士兵前来搜捕我。Teresa告诉我现在整个大坝处于不稳定状态，任务在艰难中进行。

我再次感觉到我被蒙蔽了，Trinidad也在这里，我知道她是来这里追捕Shen的。Lian知道我不会放弃整个任务的执行，我得去营救她的丈夫Shen。我不能让Trinidad抓到Shen，我也不会让Shen回C国。我要在这一切发生之前阻止Trinidad。

——Gabe Logan



消灭指挥部内的守军后调查电脑开启大门，路上要多射氧气瓶来轰杀敌军。在有两个锅炉的房间内，首先要把铁钩子钩住其中一个锅炉，然后通过楼梯来到高处，在那爬梯子走到另一块区域。找到Trinidad时会替她松绑，注意听她会报出密码数字。但是救下她后居然跑了，先不忙着追，眼下先要把周围的守军解决掉。在二层将行车的开关打开，这样行车就能利用下面的钩子钩着的锅炉，以此来撞开大门。远路返回时又会出现很多敌人，来到最下层时还会遇到AS装甲兵，用老办法来轻松搞定吧。





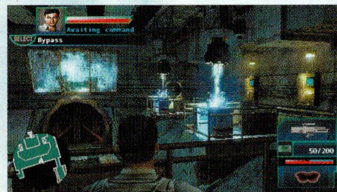
Part 4 指引 Leading the blind

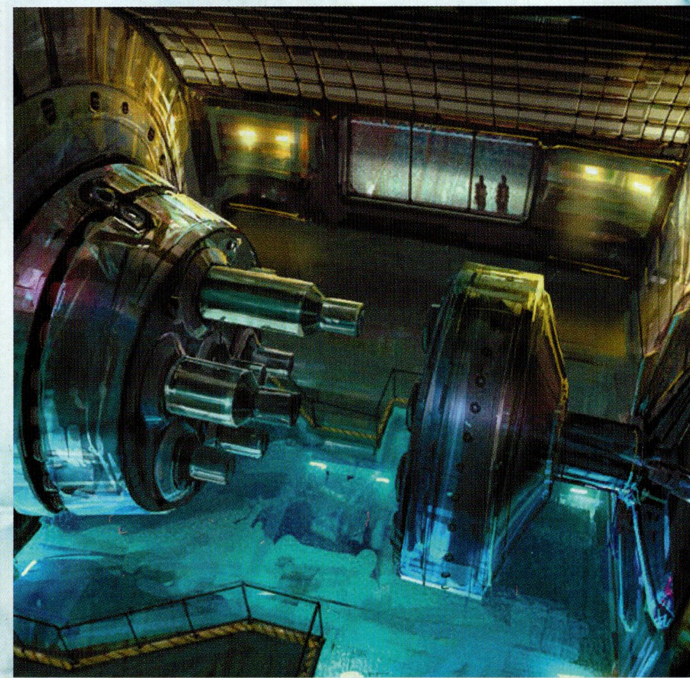
Shen设计了一个量子电池的装置X—Z—2，这种装置能无限储存能量，能够使世界变得更美好，但是世界各国政府都想把它用于军事领域，看来我不能怪罪Shen的逃离，也不责怪Lian为什么要帮助他。

我想知道Teresa说的是不是事实，关于Lian还有我。如果我们能活着离开这，我一定会找她问清楚，不过眼下最要紧的是对付可怕的Bitar。

——Gabe Logan

终于与Shen见面了，这次要与他合作关闭3个反应继电器，先指挥他去调查继电器，当听到Shen的指令后调查墙壁上的装置，然后再去调查反应器。要注意的是，每摧毁一个反应器都会出现一批敌人，一定要小心应付。





Part 5 强烈的意志 With Violent Intent

我终于彻底搞毁了al—Jamil，但是Bitar带着充足的X—Z—2逃走了，究竟他又有什么企图呢？他的“沙漠混合物”被摧毁了，他的计划也曝光于天下，叙里亚政府也不能继续袒护他了。

Bitar、Kudrenko、Cordell、Addison、Blake……我的过去让我得到相应的惩罚。现在，由于Trinida和Shen的原因，Lian也得为此付出沉重的代价。

——Gabe Logan

作为游戏的最后一关，主要任务就是追击恐怖分子头目Bitar。在升降机上要利用角落的机枪来一边清扫沿路出现的敌人，一边瞄准右前方升降机后部的三个电力装置。如果你不打电力装置的话，升降机一直会往上开。由于在击毁其中两个装置后，Bitar会开始用机枪狂射你，难度瞬间提高，所以建议先把3个装置均匀地破坏到一定程度，然后再一口气将3个即将损坏的装置瞬间击破。接着开启EDSU，瞄准Bitar所在升降台的地面闪光点射击即可过关。最后玩家就可以慢慢欣赏结局，绝对出乎人意料的结局。

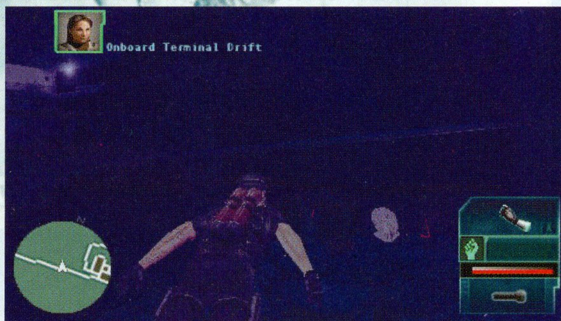




奖励任务

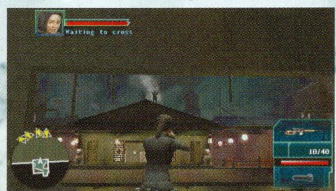
Level 1 Killing Time

本关是以Logan的搭档，前SAS队员Bishop的视角来进行游戏的，任务发生在当初圣海伦号沉没以后，Logan潜入补给舰内部搜索，Bishop在残骸外放风的那段时间。Bishop的任务就是回收军舰沉没时散落在海底的各种重要零件，一共有16样物品需要回收，这其中包括有各种零件、潜水装置、贝壳珍珠以及船员尸体，这些物品散落在场景的各个角落中。任务没有时间限制，各位玩家就睁大眼睛仔细搜索一番吧。



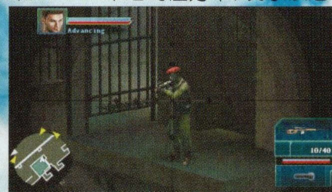
Level 2 Lian□s First Time

本关讲述了15年前，Lian执行第一次危险任务的故事，玩家要操纵Trinidad掩护当时的新人特工Lian。由于Trinidad使用的是狙击枪，所以一定要牢牢看紧Lian的动向，一旦有敌人威胁到远处的Lian就要快速替Lian解围。还要注意的一点就是不要乱开枪，狙击镜头上出现禁止开枪的圆点时就不能开枪。如果Lian死亡，任务就会立即失败。



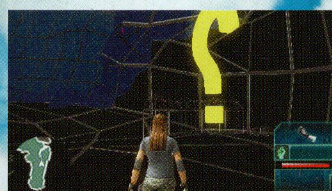
Level 3 Shadowed

任务发生在Logan追查Shen和X—Z—2下落的任务中，玩家依旧要操纵Trinidad，利用手中的狙击枪掩护Logan的爆破活动。由于敌人是从四面八方的角落里涌现出来的，所以必须根据雷达的指示来快速搜寻敌人，来替Logan解围，不然Logan很快就会被大批敌人给围歼。



Level 4 Behind the Scenes

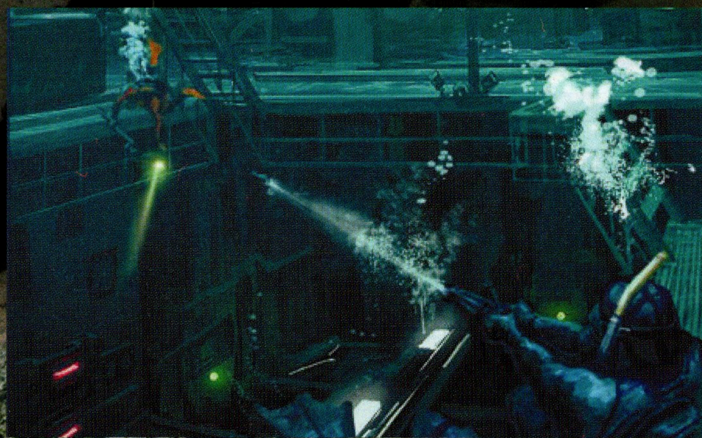
本关是一个虚拟任务，玩家要操纵Logan的得力助手Teresa来解开15个情报谜题，其实也就是收集场景内出现的问号标志。场景内地形比较复杂，如果感觉没有路时，要开动脑筋并多观察场景，相信这些问题都能迎刃而解。



Level 5 Left Behind

为了弥补事故模式中没有经典的火车战的遗憾，游戏制作小组特意在奖励模式中设置了这个任务。玩家要在任务中操纵Teresa消灭火车上所有的敌人。只要拿到敌人手中的AU300步枪，那任务就会变得很轻松，半路遇到装甲兵可以射击其腿部来轻松搞定。







PlayStation Portable

恶魔城X 历代记

Castlevania : The Dracula X Chronicles

◆Konami◆ACT◆2007年10月23日◆美版◆1～2人

◆29.99美元◆无对应周边◆13岁以上

PSP

文 羽纹

本作是PC-E平台上不朽经典动作游戏《恶魔城ドラキュラX 血之轮回》的重制版，游戏里不仅完全保留了原作的精华，还加入了诸多隐藏要素，除此之外还有全新制作的3D场景与人物造型以及标志性的经典音乐，所有要素揉合在一起让您领略到这款十几年前游戏的全部魅力。在这里为大家献上本作的详细流程攻略，另外，还应玩家要求将音乐碟的收集资料单独整理出来，方便各位查阅。

操作说明

键位	作用
十字键	控制角色移动
×键	跳跃
□键	攻击
×键输入两次	里希特为后空翻／玛丽亚为二段跳
↑＋□键	使用副武器，消耗少量桃心
△键	使用 Item Crush，消耗大量桃心
↓＋×键	滑行，玛丽亚专用
↘＋×键	前滚翻，玛丽亚专用
↑↓→＋□键	分身攻击，玛丽亚专用
Start	暂停／开始游戏

标题画面介绍

START GAME	开始游戏，点击后进入主菜单界面。
ORIGINAL GAME	原版游戏，需要满足一定的条件才会开启。里面包括PC-E版的《恶魔城X 血之轮回》、PS版的《恶魔城 月下夜想曲》以及迷你游戏《Akumajyo Dracula Peke》。
SOUND TEST	在游戏里流程不断收集标有"Sound Item"（攻略中称为"音乐碟"）的道具，之后便可以在此处欣赏各种BGM。
OPTIONS	游戏选项，可以在里面进行键位设置、画面比例调整以及语音切换等操作。

主菜单介绍

START GAME	在"STAGE SELECT"里确定要游玩的关卡后点击此项即可开始游戏。
PLAYER SELECT	选择角色，游戏开始时只有里希特可以使用，达成特殊条件后玛丽亚也会加入。
STAGE SELECT	选择游玩的关卡。
BOSS DEMO	花费数量不一的金钱来观看各种BOSS的无伤战法。
SOUND ASSIGN	音乐替换。可以随意设置每个关卡的BGM。
BOSS RUSH MODE	连续挑战游戏中出现的各位BOSS。利用PSP便利的无线网络功能，游戏中还导入了两人协力作战的模式。
CONTINUE	显示玩家的续关次数。

※主菜单右上方的百分比数据为游戏的完成度，在《血之轮回》里第一次为系列引入了这个概念。与之后的《月下夜想曲》等作品的地图完成度有所区别的是，这里的完成度只与玩家打出的关卡数、解救的人质数、打败的BOSS数以及音乐碟的收集数量有关。

主要角色介绍



里希特·贝尔蒙特（Richter）

西蒙·贝尔蒙特的子孙，19岁的吸血鬼猎人，极具正义感而且厌恶邪恶的青年。他的武器是贝尔蒙特家族祖先们遗留下的圣鞭，除此之外，他还能使用飞刀等各种副武器并能引发它们的潜在攻击模式"Item Crush"。由于完全继承了原作的游戏风格，因此里希特依旧有着稍显缓慢和僵硬的动作，和另一位主人公玛丽亚比起来性能上确实存在一定差距，使用难度偏高。

里希特使用副武器说明

武器名称	消耗桃心数	Item Crush消耗桃心数	效果说明
小刀	1	10	直线型的飞刀投掷攻击，威力小但射程远。
斧头	1	10	抛物线型的斧头投掷攻击，适合用来打击飞在空中的敌人。
圣水	1	20	能给予地面上的敌人多段伤害。
十字架	1	15	往返型的投掷道具，威力大且能对敌人造成多段伤害，缺点是飞行距离较短。
怀表	5	30	减缓目标的行动速度，对部分敌人无效。
圣经	3	10	书本回旋攻击，范围很大。

※里希特在无任何副武器的情况下使用Item Crush可以释放火焰鞭攻击，消耗桃心数为15。



玛丽亚·雷纳德（Maria）

贝尔蒙特家族远房亲戚的女儿，双亲被德拉古拉手下的怪物所杀。在游戏开始之初遭到绑架，后被里希特救下并与其并肩作战。玛丽亚的实力很强，其基本的白鸽攻击拥有和里希特圣鞭不相上下的威力，而攻击频率则要高出许多。除此之外她还有多种专用特技，并且移动速度也非常理想。惟一一点不足就是她受到伤害时的损血量约为里希特的1.5倍。

玛丽亚使用副武器说明

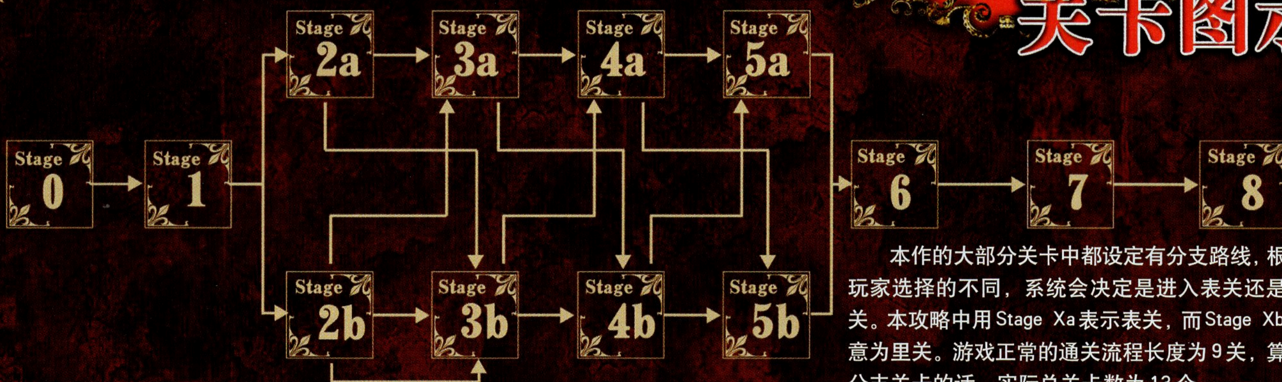
武器名称	消耗桃心数	Item Crush消耗桃心数	效果说明
白猫	3	20	施放白猫对地面的敌人发起有效的冲撞攻击。
乌龟	3	10	为角色盖上巨大的龟壳，此时移动力和跳跃力几乎为零，不过全程处于无敌状态，同时按↑和□键后解除。
青龙	5	50	召唤青龙进行威力巨大的突进攻击。
火凤凰	1	20	施放火凤凰对斜上方的敌人进行打击，出招频率快但距离较短。
蛋	3	5	对地面上的敌人进行多段打击。
音乐书	3	10	产生音符攻击，对部分敌人无效。

Tips ① 在有楼梯的地方，角色起跳后只要按住↑键就能直接落在楼梯上；而同时按下↓+×键则可以使角色直接从楼梯上落下。

道具作用一览

道具名称	效果说明
桃心	分为大、小两种，其中小桃心加1，大桃心加5，每次使用副武器都会消耗一定数量的桃心。
鸡腿、冰激凌	体力回复道具。
十字项链	瞬间消灭画面中的全部杂兵。
1UP	角色生命数加1。
药瓶	一段时间内角色处于透明的无敌状态。
钥匙	打开牢房门的必要道具，一次性消费品。

全分支关卡图示



本作的大部分关卡中都设定有分支路线，根据玩家选择的不同，系统会决定是进入表关还是里关。本攻略中用Stage Xa表示表关，而Stage Xb则意为里关。游戏正常的通关流程长度为9关，算上分支关卡的话，实际总关卡数为13个。

完美结局流程攻略

Stage 0 街道

游戏的一开始，《恶魔城》系列"的大人物死神就有登场，它为了检验里希特的实力而袭击其所乘坐的马车。此时只需攻击到死神本体两次或是将其投掷的镰刀破坏，它就会撤退。注意在这之前它还会释放巨大的骷髅头冲击波攻击里希特，利用二段跳可轻松跃过。

BOSS 飞龙

飞龙的攻击方式有三种，第一招是从空中而来的俯冲攻击，只要不站在它的身体下方就不会被攻击到；第二种是喷出火焰，留意它的攻击预备动作，引诱其将火喷射到画面中央的地板上，然后在两侧回避即可；第三招是速度比较快的冲击波，及时跳起来就能回避。另外，使用斧头来对付飞龙会非常简单，击败BOSS后进入Stage 2a。

Stage 1 废墟之村

初期的战斗基本没有什么难度，那些笨重的骷髅只需用圣鞭抽上一下就能拆散。在行进途中记得破坏蜡烛收集桃心和副武器，其中用斧头来对付那些扔火药爆桶的骷髅比较轻松。本关的分支隐藏路线如右图所示，使用鞭子击碎左侧的墙壁就能进入。



分支路线A

从右侧的门前进会来到庭院之中，这里要注意的是巨大的岩石怪和不时飞出的蝙蝠，岩石怪的攻击方式只有两种，一是从嘴里吐出的三个火球，用鞭子能将火球打掉；二是朝前方使用直拳攻击，选择下蹲来回避，注意岩石怪的上半身才有伤害判定，顺利解决掉岩石怪后前行就能见到BOSS。

分支路线B

进入分支B后要注意在空中迂回的咒灵，被它碰到的话角色在短时间内会处于行动极慢的状态。在有浮游平台的地方纵身跃下，之后打碎右侧的墙壁就能进入深升降机房间，这里有大量的桃心提供给玩家进行补充。BOSS的房间位于画面的右上方，选择这条路线的话下关将进入Stage 2b。

BOSS 刺蛇

它的主要攻击方式有三种，一是从湖里急窜而出使用身体撞击，注意它在窜出水面上升时是没有攻击判定的，玩家看准后可及时调整站位，这样当它下落时能抽上一鞭。第二种是喷射水柱，此时它头的下方区域是攻击盲区，要提高攻击效率的话也可以抽上两鞭然后用二段跳回避水幕攻击；第三招是缠绕在桥上的撞击，站在它身体与桥面的空隙处或使用Item Crush的无敌时间来回避。

本关回复道具位置

第一个隐藏在分支路线处右上角。



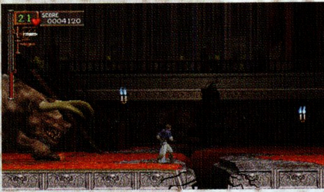
第二个是在 B 路线水桶升降机房间最右下角。



Stage 2a 恶魔城入口

本关在大雨的野外开始，城堡外的乌鸦会对里希特造成不少的困扰，这里推荐使用副武器飞刀在它们还停留在石壁上的时候就将其射杀。一路杀到恶魔城边，待吊桥放下后就可以进入城中了。

豪华的城堡内有源源不断的僵尸出现，玩家应优先赶路，不要和敌人进行过多纠缠。在前进的过程中还要留意天花板上的吊灯，当玩家从其下方经过的时候它们会砸下来，只要保证角色一直往前行走则无大碍。进入第二个房间没走出两步就有巨大的牛头怪追赶里希特，此时出现分支，选择从前方地面上的裂缝落下进入分支路线B，选择跃过所有裂缝继续前进则会进入分支路线A。



分支路线 A

在牛头怪的追击路段上有把钥匙是切记要取得，这是解救玛丽亚的必须道具，钥匙的具体位置就在这段路的第三盏烛台里，拿到之后不要更换其他副武器。进入下个场景后要赶紧跳上石台，这样牛头怪就会猛撞到墙壁上而死亡。



Check Point 解救玛丽亚(Maria)

接下来进入地下水道路段，在这里的尽头能够看到一个牢房，在牢房前使用钥匙进入后就会发生剧情，将里面被关押的玛丽亚救出后，就能在选关画面中使用她进行游戏了。从水道中上来后会进入一个空无一人的房间，不用问，BOSS 战马上就要来了。将 BOSS 战房间入口下方的台阶破坏后能够得到一个大桃心。选择这条路线的话下关进入 Stage 3a。

BOSS 狼人

狼人是个棘手的家伙，它的移动速度和攻击频率都非常快。当它爬到屏幕两侧或天花板上时则表示要使用身体冲撞攻击，此时可以看准时机挥鞭命中，这样在中断对方攻击的同时还能对其造成伤害。狼人扔出的火球并不难回避，还有就是BOSS蹲下就说明它要进行地面滑铲攻击了。BOSS 在体力所剩无几时会在屏幕内疯狂地乱窜，这里要躲在它左右的攻击空隙里，然后伺机进行反击。

分支路线 B

在牛头怪的追逐下跳进地面的裂缝后会进入一段水路，这里的道路不太好走，除了要在断裂的石块上不断跳跃前进外，还要留意时刻出现的蛙人和眼球怪，如果角色受到它们的攻击则很容易掉进水坑里一命呜呼，这里推荐使用移动速度较快且拥有二段跳能力的玛丽亚来进行攻略。通过这段险恶的路途后就能来到 BOSS 的房间，打倒这里的守关 BOSS 会进入 Stage 3b。

BOSS 黄金骷髅

在乱骨堆中出现的BOSS黄金骷髅共有三个形态，每当其HP下降1/3 后就会进行一次变换。第一个"人马"形态比较好对付，它有挥臂和喷火两种攻击方式，挥臂攻击的准备时间很长，玩家有足够的时间进行回避，而当它使用喷火时，其头部下方是攻击盲区。BOSS 的第二形态"蝙蝠"能在空中飞翔，除了不停地摆动尾巴外，它还会不时地扔下骷髅头，对于这些招式，玛丽亚利用翻滚、里希特利用下蹲都可以躲过。第三种形态BOSS会变成一堆骷髅对主角发动撞击，由于此时攻击它一次就能暂停其移动，因此玩家只需要猛烈进攻即可。

本关回复道具位置

巨大牛头怪撞墙后那个房间的石壁内。



分支路线 B 黄金骷髅战前房间的石柱内。



Stage 2b 湖上之桥

一开始出现的骷髅剑士有跳跃和滑铲两种攻击方式，使用圣鞭需要两下才能将其解决。路上喷火的头骨由于攻击速度比较慢，可在最短的时间内送它们归西。注意前进的过程中部分桥面在踩上去后会形成坍塌。经过一段长长的路途来到第二个场景，这里的石像兵会回避玩家的主动攻击，因此可以先引诱其使出俯冲，然后抓住它俯冲结束后的短暂硬直时间来进行攻击。从下图所示位置跳下就能够落到下方的渡船之上，并进入分支A；继续在桥上前进则进入分支B。



分支路线 A

跳到渡船之上的流程很单一，只需在进入下一个场景之前站在渡船上不断消灭从水中跳出的蛙人，并保证角色自身的安全即可。注意攻击的时候要及时调整角色的站位，因为在整个过程中船都在不停地移动。在水路的尽头，船夫会将我们的主角直接送到 Stage 3b。

分支路线 B

不走分支 A 路线沿着桥面继续前进，在解决掉了几个恶魔后前方的桥面完全坍塌，没办法只能跳到桥下继续前进。从斜着的桥面来到上方，这里有两条路线供玩家选择：第一条是从如左图所表示的位置向right跳下，跳过了几个断裂的路面后会遇到一个金甲重装兵，它的突刺攻击力很高，并且还有多种攻击手段，消灭后能得到1UP作为奖励，之后往前来到黄金骷髅BOSS房间。第二条则是直接沿着上方的道路往前行走，之后便会遭遇狼人 BOSS。



本关回复道具位置

破坏如图所示石像兵雕塑后出现。



Tips ② 除了分数奖励和1UP道具外，在每关结束的时候只要角色的体力槽处于全满状态，此时也会奖励一条命。

Stage 3a 礼拜堂

在华丽的礼拜堂中新出现的枪兵是个不容小视的敌人，它挥出的长枪攻击判定范围非常广，哪怕只是稍微接触到枪尖也会带来不小的伤害，好在它的攻击频率较慢，攻击准备时间也很长，对付的时候稍加留意即可。另外还要提醒的是，当这些家伙处于你上方或者下方的时候它们也会用手中的长枪发动上下戳击。

在关卡的某个版面中会从空中掉落大量的骷髅兵，注意这里的平台与平台之间会有一个翻板相连，一旦踩到翻板处就会跌落下去，虽然选择掉落或直接前行最终到达的目的地都是一样的，不过由于本关的分支路线存在于继续前行的这条路线上，因此要想从这里顺利通过的话就要避免被从天而降的骷髅撞到。



分支路线 A

选择直走或掉落都属于分支路线A，而下方的道路总体长度会略微比直走长，走下方通道时会看见一种由红色骷髅组成的墙壁，目前是无法对其进行破坏的，可先无视之。在直走行进的路线上会被一个巨大的黄金骷髅拦住去路，它的HP比较高，对付的时候要有耐心。将它消灭后不要急着离开，在摇摆的大钟下面稍等片刻就会掉落一个随机道具，可能是回复道具或金钱，当然也有可能是敌人。接下来进入升降机房间（下方的路线要近出不少）前方的门就会直接迎来BOSS战斗，之后进入Stage 4a。

BOSS 米诺陶诺斯

本分支路线的BOSS是牛头怪米诺陶诺斯，它的攻击方式较多，最主要的还是挥动巨斧进行横砍和跳跃砍，由于招准备时间长，不难躲开。有时BOSS会扬起地上的石块来攻击主角，此时除了认真辨析石块飞行路线、找空档进行躲避外，直接使用武器将石块打碎也可以。另外BOSS还会喷出红色的毒粉，虽然此招的攻击距离比较短，但也不要掉以轻心，因为一旦接触到毒粉主角就会被石化，此时需要快速输入方向指令才能解除。在BOSS的HP还剩1/6左右的时候它会使用冲撞攻击，借助左右两侧的平台或石像来躲避吧。

分支路线 B

回到之前升降机的房间，只要将升降机右侧顶部的石头击碎就能被带到上面的隐藏区域。这里要说明的是，主角里希特由于跳跃能力有限，无法直接使用圣鞭对石头进行破坏，这里必须借助副武器“斧头”的力量。在到达升降机房间路途上的某个烛台内可以取得斧头，只是要小心这段路的尽头有一名小偷，如果被他碰到斧头会被盗走，需多加留心。成功搭上升降机后会来到BOSS战房间，这条路线进入的是Stage 4b。

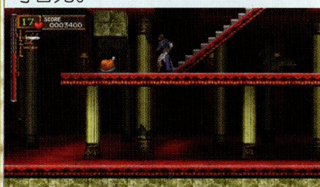


BOSS 独眼怪

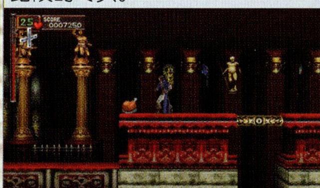
本路线由独眼怪镇守，它主要是使用各种咒符攻击，其中红色咒符为火焰攻击，可利用左右两侧的石阶来抵挡；绿色咒符为三支魔法箭攻击，由于箭的前进速度慢且各箭之间的空隙很大，可轻松回避；蓝色咒符则为石块召唤，这也是BOSS最具威胁的一招，玩家要控制角色迅速将聚集在BOSS身边的石块打落，如果石块数量聚集过多的话，主角没办法进行回避。

本关回复道具位置

第一个场景的尽头，不要急着登上台阶，破坏左侧的墙壁即可看见。



在通过各处都设置有翻板的路段的尽头。



选择从翻板路段落下，之后前行来到如下图所示位置，破坏墙壁后出现。



击败黄金骷髅后在大摆钟下等待片刻出现。



米诺陶诺斯战前房间的左下角，这是个全回复道具。



独眼怪战前房间的右下角，破坏此处墙壁后出现。



Stage 3b 墓地

这一关会出现了许多新的敌人，除了泥沼中不断出现的泥人外（角色在泥沼中行走的时候身体会缓缓往下陷），还有在地面上的突然动起来的深色墓碑。在关卡起初上方台阶处的白色墓碑可以控制角色将它推开，这样就会进入隐藏房间，里面可以取得大部分副武器以及1UP道具，将此处搜刮干净后从下方的缺口跳下返回。之后右行会在墓地中遇到一个巨大的三眼骷髅头，只要破坏掉三个眼睛就能将它消灭。

Check Point
解救特拉(Tera)

当主角来到如下图所示位置后，先用武器将右下角的墙壁破坏，然后进入沿木梯下行就能救出修女特拉。作为对救命恩人的回报，特拉将自己项链赠予主角，得到项链的主角追加能破坏红色骷髅墙的能力，这样一来，之前一些无法取得的道具现在也可以调头回去拿了。



从关押特拉的房间出来，然后右行，途中会出现一种戴着帽子的骷髅兵，它的攻击距离和攻击持续时间都比较长，建议先专心回避攻击，然后伺机进行反击。从台阶上来之后前方有几个上下晃动的链球，只要攻击球体上方的铁链就能打掉它们。将第二个链球打掉后会将下方的岩石砸出一个缺口，从这里跳下去的话会进入分支路线B，继续前行则进入分支路线A。



分支路线 A

走这条路线要复杂一些，不过在这条路上可以取得《月下夜想曲》的游戏权。来到图中所示位置，将左上角植物破坏作为立足点跳上右侧台阶（如果使用里希特的话就又只能借助副武器或是Item Crush的力量了），之后跃过几个悬崖就能在路的尽头看见一座白色的墓碑，将它破坏后就会出现开启《月下夜想曲》的道具，此时返回标题画面即可发现多出了一个“Original Game”的选项，进入就能够选择《月下夜想曲》游戏了。之后原路返回，继续深入则来到BOSS米诺陶诺斯的房间。

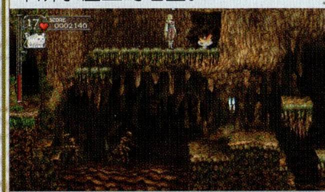


分支路线 B

从被铁球砸出的缺口跳下后要立刻按住方向键的左或右，如果径直跳下来的话会被之前落下的铁球刺伤。进入右侧的房间就会到达Stage 3a分支路线B独眼怪BOSS的房间，具体战斗方法请参考前面部分，这里不再赘述。

本关回复道具位置

打败三眼骷髅头后往前走一小段，之后跳上右侧台阶破坏图中所示位置的墙壁。



解决掉戴帽子的骷髅兵后向右走到尽头，此处隐藏着一个回复道具。



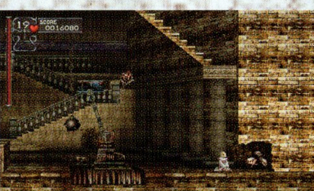
Stage 4a 恶魔城内通路

本关的主线流程一共有三种走法，由于这三条路线最终都会来到同一个地方，因此并不算是真正意义上的分支路线。在初始场景内有许多站在高层上往下扔骨头的骷髅，要时刻留意它们的攻击位置。如果在前一关中完成了解救特拉的事件，那么在这里可以一鞭抽死来回移动的红色骷髅兵，否则它们会不断复活。一路前行会遇到摆动的巨大铡刀，此时不用心慌，因为它们的攻击判定远没有你想象中的那么大，只要看准铁板上的划痕就能轻松躲过去。



在如上图所示的地方可以看见一个跳蛋怪被卡在了台阶的边缘处，将它消灭后会出现一个机关，踩下机关会出现一条隐藏的阶梯。从这条路上去会进入一个机关重重的场景，除了要躲避铡刀、突刺等陷阱外，还要面对漂浮在空中对主角造成阻扰的眼球怪。本路线虽然难度稍高但行程路线较短，玩家可以自行斟酌。

如果未曾选择上述路线，那么就继续往右行，此时会进入一个到处是铁球和跳蛋怪的场景。在这里最初的一个地面缺口是可以跳下去的，此乃主线的第二种类走法，如果不选择下落继续上行就是第三种走法。注意在第二种走法的途中会发现一处与环境格格不入的墙壁，使用武器攻击多次将其击塌，里面隐藏着1UP道具。



三条路线最终都会到达如上图所示的地点，这里存在着本关真正的分支。利用旋转平台跳到上方的楼梯后进入分支路线A，攻击隐藏在右下方墙壁里的炸弹将道路炸开则来到分支路线B。

分支路线 A

该路线比较简单，在进入BOSS战房间的途中有不少的烛台可供角色补充一下桃心数量。本路线由无头骑士负责镇守，将它干掉后进入Stage 5a。

BOSS 无头骑士

无头骑士利用长矛的突刺攻击范围判定比较大，好在动作准备时间较长，可及时地躲开。跳斩也是它经常使用的的攻击招式，使用玛丽亚的话可以趁其滞空时用地面滑行从它身下躲过。BOSS的冰柱攻击颇具威胁，此招的攻击破绽较小，给玩家的反击机会不多，建议利用平台专心进行回避。当BOSS将捧在手掌中的头颅抛向天空后会使用如下两种招式，一是猛烈震动地面，此时会从空中掉落大量的石块，角色可躲到左侧的平台下避免被砸伤。二是赋予头颅行动能力，对主角进行跟踪打击，由于头颅的灵敏度极高，躲避起来非常考验玩家的跳跃能力，特别是使用里希特的情况下，要多利用Item Crush的无敌时间。

分支路线 B

利用隐藏在墙角深处的炸弹将整堵墙弄蹋后，一条开阔的通路就出现在主角面前。在这条路线里可以取得PC-E版《血之轮回》的游戏权，而开启道具就在这条通路的右上方，位置很明显。利用下落的针刺机关跳上平台，然后前行几步就能取得。在这之前建议先将下方的两个斧头骑士干掉，以免在上层的时候被它们扔出的斧子砸中。接下来进入右侧的门就会迎来BOSS战，此处过关后存在一个分支，如果此时已通关一次则进入Stage 5b，反之还是会进入Stage 5a。

BOSS 魅妖

这次的BOSS由上下两部分组成，上面骷髅头部分主要负责喷射火焰，玩家只需要小心火焰在地面上的溅射即可，里希特使用圣经可以对其造成多段伤害，推荐使用。下面的美女会不停地追赶我们的主角并企图进行强吻，中招后的主角桃心会被强行抽取出来，快速输入方向键能摆脱她的缠绕。在将上方的骷髅头破坏后，地面的美女会摇身一变成为暴力女，此时她会使用空中飞踢，只要玩家不乱跳就没有什么威胁。



Tips 里希特在挥鞭以后快速按下相应的方向键可使鞭子略微伸长一些。

本关回复道具位置

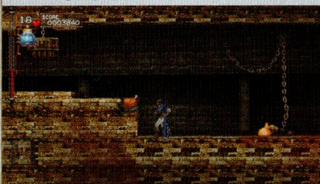
在主线流程的第一条路线上，跃过镰刀机关后别急着开门，此处的墙壁隐藏着回复道具。



在到达本关分支地点之前的路上。



第二条路线的途中，如下图位置有回复道具。



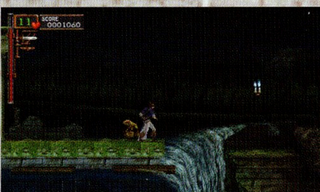
无头骑士BOSS战前的房间内。





Stage 4b 山岳地带

这个关卡的流程比较短，在关卡的前段路程里会出现大量的乌鸦和青蛙，它们经常会缠住主角不放，很是棘手。这里推荐建议选用里希特，副武器配上飞刀，只要它们一进入视线立即投掷飞刀进行射杀。在换场景后就会进入本关的分支选择。顺着漂浮在水上的木筏流下就进入分支路线B，无视木筏继续前进就进入分支路线A。



分支路线A

Check Point
解救依利斯（Iris）

选择这条路线有一个非常重要的环节要完成，那就是去解救被伯爵绑架的依利斯。具体的方法如下：

行走到一处有几座木吊桥的地方，这里会有多只绿色青蛙，请玩家注意留心观察某座木桥出现的蓝色青蛙，看见后不要将它杀掉，而是慢慢引诱它往右跳至有数个青蛙雕像的场景处，这时它会自动跳到中间一空缺的雕像台上，之后某处木桥就会坍塌下来，主角从阶梯下行会来到人鱼的栖息地，在区域尽头的牢房救出依利斯后，会从她那里得到幸运符。这项道具的作用是让主角获得破坏水晶墙的能力，这个能力也是最终能否达成完美结局的关键。之后原路返回，往青蛙雕像地点右边的区域前进，这样不久之后就会来到Stage 4a无头骑士BOSS的房间。

分支路线B

这一路上都会随波逐流，角色呆在木筏上的时候不要乱动，后方出现的追兵可用副武器尽快干掉。漂流的中途会出现几只抓着宝箱的老鹰，不断攻击宝箱能够从中得到不少补充道具。在漂流场景的末端，会出现一只抓着木牌的老鹰，此时就预示着距离前方悬崖不远了，玩家要操控主角跳到对岸的山崖上，否则会顺同木筏一起坠入深渊。

接下来乘坐渔夫的船通过一小段水路，将不远处浮游平台上的烛台破坏掉后会取得开启前方大门的钥匙。如果失手没有接住下落的钥匙可以返回渔夫的船上，此时他会直接将钥匙抛给主角。利用钥匙打开前方的大门就会来到魅妖BOSS的房间，和Stage 4a的B分支路线一样，通关一次后击败魅妖进入Stage 5b，还未通关则进入Stage 5a。

本关回复道具位置

走分支路线A，从坍塌的木桥处下来，在左侧的石壁里隐藏着回复道具。



回到船上，船夫第一次会送回复道具，第二次是钥匙，之后全是无敌药瓶。



Stage 5a 幽灵船

本关的难度比较高，在关卡开始路段的水中会不断冒出怨灵，不过只需一击就能搞定它们。中途出现的链球怪并不难对付，不过由于其所处位置对我方比较不利，在跳跃攻击的时候要小心别撞在它身上。进入船舱后将要面对弓箭手骷髅兵，它射出的弓矢可用普通攻击抵消掉，想要稳妥一点的话还是选择蹲下回避吧。

来到船舱下层向左走，将木板破坏后再将箱子推到右侧即可从下方裂缝掉落，到达船舱底部可分别在左右两侧各取得一个音乐碟，注意取得左侧的音乐碟需要利用到玛丽亚的滑行能力。由于这条路线并不会影响到关底出现的BOSS，因此也算不上真正意义上的分支路线。如果没有走下落的通路就会在途中的兵器库中遇到许多漂浮在空中的武器，使用圣经等对空的副武器来消灭它们会比较容易。



在船舱内部继续前行会遇到一幅奇怪的画像，此时房间的出口被封印着，只有将画像破坏掉才能解除封印，注意被它碰到的话可是会一击必杀的，对付的时候要格外小心。之后从船舱中再次返回甲板，然后一路反方向前进，在下一个场景利用桅杆跳到幽灵船的顶端就能看见死神那阴森恐怖的身影。

BOSS 死神

和系列作品一样，死神会以两种形态来考验玩家。第一种形态是惯例的召唤小镰刀攻击，注意这些镰刀都是可以破坏的，由于死神在受到一次攻击后会向后退上一段距离，因此很难对其进行连续攻击，还是稳扎稳打，边回避小镰刀边慢慢消耗其体力吧。当死神HP下降到1/2以下后它会跑到背景里施放巨大骷髅头，这种攻击有1~2轮，只有当主角被第一轮骷髅头攻击命中后死神才会发动第二轮攻击。接下来死神会变为第二形态扛着巨镰与玩家交手。对于它的镰刀挥砍，只要角色不靠得太拢便没有威胁；而面对其跳跃旋转攻击则要算好提前量才能顺利回避。

本关回复道具位置

船舱下层推动箱子的地方可以获得一个回复道具，注意只能在推箱子之前来取得。



BOSS 死神战场景的左下角，需破坏放置于此处的木箱。






Stage 5b 隐之船坞

作为游戏的隐藏关卡，本关的流程长度和杂兵的数量都很"对得起"玩家。关卡开始路段就会对玩家的跳跃技术进行一次考验，此时不仅需要跳起后准确无误地落到水面移动的平台上，还要留意四周的骷髅剑士，被它们碰到的话很容易跌落至水中。通过水路后会进入地下道，在如右图所示的地方会出现分支选择，走上方为分支路线A，走下方为分支路线B。



分支路线 A

在这条路线里会进入一个类似于斗技场的场地，从左右两扇大门里会各自出现一名黄金骑士，站在它们的中间，尽量顾及从两侧来的攻击，然后集中火力消灭其中任意一个，这样接下来就会简单不少。通过这项考验后继续前行至路的尽头，进入水牢迎来本关的 BOSS 四头蛇。

BOSS 四头蛇

首先要在下层对付BOSS四个头中的蓝蛇头，此蛇头的攻击方式为冲撞和吐水球两种。BOSS 使用冲撞之前会有短暂的静止不动状态，可以此为回避信号。吐水球前BOSS 会将头扬起，只要站远一点等水球靠近时跳起即可躲过。成功击破后顺着尸体上行会同时面对剩余三个蛇头。其中左右两侧的蛇头分别会发动雷、炎攻击，这两招由于速度速度缓慢且攻击位置固定，因此不难回避。至于顶上的蛇头会不时往下伸缩对主角造成伤害，要多留心。另外，玛丽亚的圣龙召唤术可以消耗其 85% 左右的HP，强烈推荐。

分支路线 B

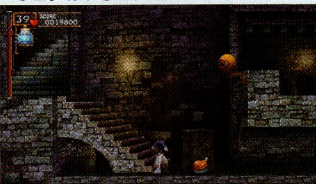
有一处跨度比较长的水坑需要角色先踩下左侧的机关，然后依靠从背景里降下的众多女神像作铺垫继续前行，注意这些女神像会在一段时间后恢复到初始位置，因此玩家通过的时候动作一定要快。

走到该路线的尽头又会出现上下两个分支，这里的选择会决定将要面对的 BOSS：走上方路线会进入和路线 A 一样的四头蛇 BOSS 房间；而沿下方阶梯前行会对付妖魔化的安妮特（Ananette）——这也弥补了如果直接达成 Good Ending 就无法再挑战这位 BOSS 的缺陷。




本关回复道具位置

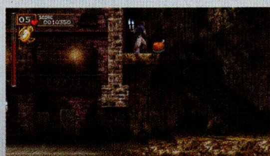
地下道的开始处，破坏那里的石头就可看见。



分支路线A的开始处，需要破坏如图所示的墙壁。



取得 44 号音乐碟的平台上，只有里希特能拿到。



Stage 6 守护者

本关的内容是连续挑战包括沙法特（Shaft）在内的五位BOSS，在初始的房间内选择好合适的副武器后就可以开始我们"悲惨"的挑战旅程了（初始房间下方的墙壁内隐藏着圣经）。



BOSS 1 蝙蝠怪

攻击方式只有两种：放出的跟踪火球以及钻地攻击。跟踪火球可用武器打掉，而钻地攻击由于出招时间太长因此很容易躲避，躲开后会出现大量的反击机会。蝙蝠怪的攻击判定和伤害判定都在其躯干部分，也就是说它那对大翅膀只是摆设，战胜它后能得到大量的桃心作为补充。

BOSS 2 美杜莎

美杜莎的石化光线出招速度较快，注意及时用下蹲来躲避。BOSS 的尾刺攻击距离相当长，不过在发动之前它都会事先将尾巴蜷缩起来，细心观察便不难识破。另外，BOSS施放的光环攻击可用武器打掉，而当它跳起来的时候则表示接下来会使出甩尾攻击了。

BOSS 3 木乃伊

木乃伊有三种攻击方式，一是距离极短的手臂攻击，基本无威胁；其次是召唤三个石块朝主角扔过来，试图造成挤压伤害，这里需要快速跃过最上方的一个石块才能完全避开；最后一招是放出大量的绷带，使用之前取得的圣经可瞬间实现清屏。将木乃伊打倒后会取得一个回复道具。

BOSS 4 科学怪人

在《恶魔城》系列"作品中多次登场的敌方角色。这次它拥有一招出招速度极快的电球攻击，要提前跳跃才能安全躲过；至于爪击嘛，只要角色稍微后移就不会受到伤害；科学怪人的地震攻击会引起天花板上的砖块砸落下来，由于下落速度较快，不易躲避，推荐用圣书来将它们全部打落。



BOSS 5 沙法特

沙法特主要是赋予两个魔法球不同的属性来发动攻击。炎属性魔法球主要是向主角发动撞击，可用手中的武器能将它们弹开；雷属性魔法球则是悬浮在空中进行放电攻击，共有三次。前两次电击时站在两魔法球的中央，之后立刻往外侧移动就能毫发无伤。沙法特本人只会在屏幕的左右两端移动，抓住有限的时间对其进行反击吧。



Tips ④ 在PC-E原版的《血之轮回》中，将存档取名为 X-X|V'' Q 即可选关进行游戏，而此秘籍在重制版变得无效。



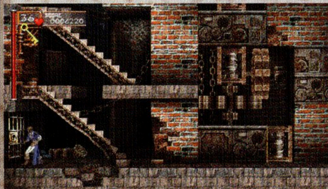
Stage 7 计时塔

这一关是能否达成完美结局的关键，在本关完成解救安妮特的任务，再打过第8关就会进入Good Ending，否则打完第8关就会进入Bad Ending。关卡一开始角色在桥梁上行走的时候会从后方涌现大量的蝙蝠翼人，并且桥梁也会出现坍塌现象，这里推荐使用玛丽亚用滑行迅速通过。

下一个场景内都是计时钟的齿轮，而在这个场景中居高临下扔骨头的骷髅兵是颇具威胁性的敌人，注意尽量优先将它们消灭。

Check Point
解救安妮特

在一路向上的过程中会发现一堵红色的骷髅墙，一定要将它破坏并触动里面的开关。然后继续上行来到本场景的顶端，注意观察右上角的齿轮，用武器攻击它数次后会打开一条隐藏通道，进入后消灭里面的老鹰取得一把钥匙，这是解救安妮特的必要道具。之后沿路深入，在下一个场景的左侧有一扇牢门，不过这并不是关押安妮特的房间（里面是个魅妖），千万不可在此使用钥匙。继续向上走即可看到一处水晶墙，踩下水晶墙后的机关，此时房间内发生巨大的震动。之后再返回牢门处就可以看到那里出现了一条新的道路，下方的牢房才关押着真正的安妮特。接下来通过一段钟摆路程就可以来到BOSS战房间。



BOSS 1 妖魔化安妮特

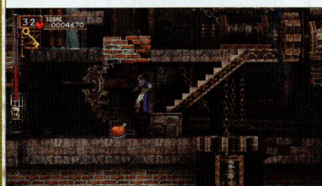
如果之前未能成功实施营救工作，那么在这里等待着玩家的就是被伯爵吸取血液后发生身体异变的妖魔化安妮特，这也是游戏的Bad Ending，里希特只能使用手里的圣鞭亲自将爱人杀死……妖魔化的安妮特实力很强，平时会聚集大量的蝙蝠在身边令里希特的攻击无效化，只有当它以蝙蝠发动各种形式的攻击时才会露出破绽。要想解决掉这个BOSS，反复熟悉其攻击套路是必不可少的。

BOSS 2 沙法特亡灵

之前成功实施营救工作的话，在这里就会遇上变为亡灵的沙法特，此次它学会了多种召唤术，其主要攻击方式有三种：一是召唤数只小蝙蝠干扰主角行动；二是召唤腐尸牛从地底下发动猛烈冲撞攻击，玛丽亚能够利用二段跳的滞空时间轻松躲开，而里希特则比较考验对跳跃时机的把握能力，看到地面翻起土块就应该开始准备跳跃了；最后是召唤巨大的腐尸龙从空中发动喷火攻击或是爪击，前者只需要站在画面的左右两侧即可免受伤害，而后者则要找准时机躲避。沙法特本人依旧是在屏幕两侧移动，回避其攻击后抓紧时间进行反击吧。

本关回复道具位置

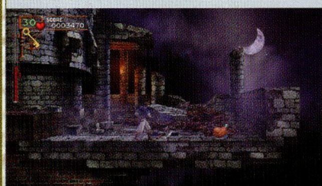
关押假安妮特房间的前方，需要打碎上面的石头。



如图所示的左侧平台上，破坏那里的墙壁后出现。



在取得钥匙的那个场景里破坏巢穴里的蛋后出现。



击破BOSS战房间右上角的碎石后出现。



Stage 8 德拉古拉伯爵

本关没有任何杂兵，在进行一些道具补充后就直接与德拉古拉展开最后的较量了。熟悉《月下夜想曲》的玩家一定不会对此场景感到陌生，对，这就《月下》开篇的经典战役。这里首先要说明的是德拉古拉一共有三种形态，如果之前没有干掉沙法特亡灵的话，他就只变身一次，此时是见不到他最终形态的。只有消灭沙法特亡灵才能使他进行二段变身。

第一形态

德拉古拉的第一形态比较好对付，他只会在画面中不停地左右瞬移并释放出三个火球或两个暗黑球。火球可以使用普通攻击抵消，而暗黑球要先下蹲，当第一波攻击从头上掠过后再跳起才能瓦解。注意该形态的伯爵只有头部有伤害判定。

第二形态

变成巨大恶魔的德拉古拉行动缓慢，攻击方式有火球连射、巨大冲击波和跳跃踩踏三种。火球连射共有三发，分为下、中、下三段，可以用跳跃→下蹲→跳跃的方式来回避，注意别被其挤到角落里，这样回避的空间很狭小，会比较不利；巨大冲击波只要控制角色蹲下即可完全无视之；而跳跃踩踏的滞空时间很长，主角可以在其身影下轻松穿梭。总的说来前两个形态实现无伤讨伐难度并不算高。

第三形态

最后一个形态的伯爵才是对玩家真正的考验，其攻击方式也多样化：几乎全屏范围的血雨攻击只有站在德拉古拉身体的下方才能躲过；放出蝙蝠攻击要提前向反方向移动才能躲开；对于他变身成狼的冲撞，可事先原地小跳一下，引诱他向空中撞出然后迅速在原地蹲下就不会被击中；地面升起火柱之前会发出红光，有足够的时间供玩家反应；地面尖刺攻击共有五下，前四下只需控制角色朝一个方向移动就能躲开，在四次攻击结束后立刻站在原地，只有这样才能避开最后一次尖刺；伯爵从天空散落火球时尽量吸引它到场景中央发动，之后往两侧躲闪即可。BOSS体力不多时还会释放追踪攻击，这招回避起来比较有难度，必要时可利用Item Crush的无敌时间。将德拉古拉第三形态击败后，游戏迎来完美结局。

全音乐碟收集资料公开



音乐收集模式是在重制版里新引入的内容，由于游戏中音乐碟的收集关系到完成度问题，因此显得格外重要。游戏中的总音乐碟数量为 52 个，下面将所有音乐碟的具体出现位置公布如下。

音乐碟序列号13
所在关卡Stage 1 分支路线B
具体位置说明
从浮动平台跳下来后向左，在有绿色植物怪的地方打坏烛台获得。



音乐碟序列号14
所在关卡Stage 2a
具体位置说明
将追击玩家的牛头怪杀死即可获得。



音乐碟序列号15
所在关卡Stage 2a 分支路线B
具体位置说明
在水路的尽头破坏那里的烛台获得。



音乐碟序列号16
所在关卡Stage 2b 分支路线A
具体位置说明
在乘坐渔夫船的时候打碎途中惟一的一个烛台获得。



音乐碟序列号17
所在关卡Stage 2b 分支路线B
具体位置说明
来到如图的地方借助玛丽亚的二段跳能力来到对岸平台，之后破坏那里的石柱获得。



音乐碟序列号18
所在关卡Stage 2b 分支路线B
具体位置说明
沿17号音乐碟的方向继续前进，用玛丽亚的滑行能力穿越通道获得。



音乐碟序列号19
所在关卡Stage 3a 分支路线A
具体位置说明
救出特拉取得特殊能力后破坏此处的红色骷髅墙壁获得。

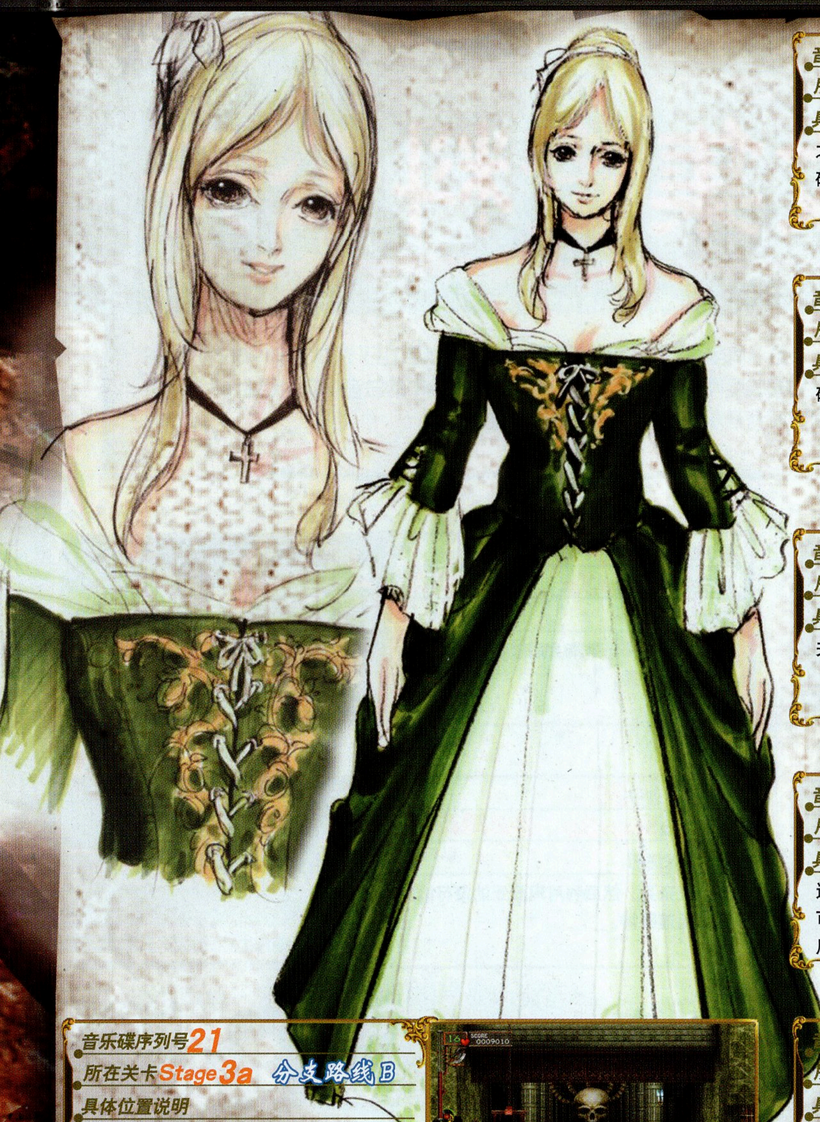


音乐碟序列号20
所在关卡Stage 3a 分支路线A
具体位置说明
先消灭杂兵，然后利用玛丽亚的滑行能力穿越通道获得。





Tips ⑤ 在按住攻击键的同时按下方向的左或者右，此时可以看见通常情况下里希特不会使出的特殊后撤动作。



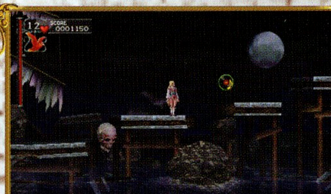
音乐碟序列号25
所在关卡Stage4a 分支路线A
具体位置说明
之前必须救出依利斯取得特殊能力，之后破坏如图所示的水晶墙后获得。



音乐碟序列号27
所在关卡Stage4b 分支路线B
具体位置说明
破坏进行过程中的水晶墙后获得。



音乐碟序列号28
所在关卡Stage5a
具体位置说明
关卡开始路段，破坏此处的平台后获得。



音乐碟序列号29
所在关卡Stage5a
具体位置说明
进入船舱后向左走，最左边上的墙壁是可以破坏的，之后继续深入打坏某烛台后获得。



音乐碟序列号21
所在关卡Stage3a 分支路线B
具体位置说明
通过升降梯来到上端的隐藏房间，击破左侧的墙壁即可发现。



音乐碟序列号30
所在关卡Stage5a
具体位置说明
来到船舱底部，使用玛丽亚滑过一小通道后破坏里面烛台获得。



音乐碟序列号22
所在关卡Stage3b 分支路线A
具体位置说明
沿路直走破坏红色骷髅墙后获得。



音乐碟序列号31
所在关卡Stage5a
具体位置说明
顺着30号音乐碟的位置继续向右行走，破坏路段深处的红色骷髅墙后获得。



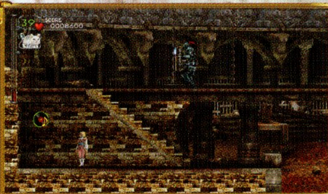
音乐碟序列号23
所在关卡Stage4a
具体位置说明
主线选择第二种走法，下落后击破左侧的水晶墙获得。



音乐碟序列号34
所在关卡Stage5b 分支路线A
具体位置说明
来到如图所示位置，先不要踩下前面的机关，破坏右侧的墙壁，之后跳到石柱上击碎上方的钟乳石后获得。



音乐碟序列号24
所在关卡Stage4a
具体位置说明
主线路段汇合后在前进途中破坏红色骷髅墙后获得。



音乐碟序列号35
所在关卡Stage5b 分支路线B
具体位置说明
沿路直走破坏红色骷髅墙后获得。



音乐碟序列号36
所在关卡Stage5b 分支路线A
具体位置说明
首先要得到怀表，在斗技场场景后有一处悬浮在空中的石阶，发动怀表的Item Crush，穿越石阶到达尽头取得。



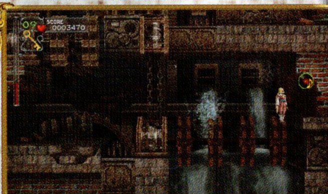
音乐碟序列号37
所在关卡Stage5b 分支路线A
具体位置说明
BOSS战房间前，破坏右下角的红色骷髅墙后获得。



音乐碟序列号38
所在关卡Stage6
具体位置说明
角色初始出现位置的上方，破坏左侧的墙壁即可找到。



音乐碟序列号39
所在关卡Stage7
具体位置说明
计时塔内部某场景右下角墙壁内。



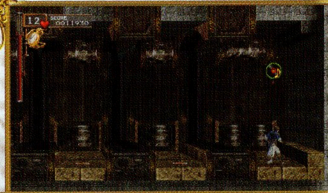
音乐碟序列号40
所在关卡Stage7
具体位置说明
在如图所示的地方，将左右两侧的铜像打到都朝正前方，此时中央的台阶处就会出现音乐碟。



音乐碟序列号43
所在关卡Stage7
具体位置说明
在某个有摆钟的区域使用玛丽亚穿越通道，击破深处的烛台获得。



音乐碟序列号44
所在关卡Stage7
具体位置说明
依旧需要使用怀表。来到一处有很多道闸门的地方，发动Item Crush减缓闸门的下落速度，之后到达右侧尽头获得。



音乐碟序列号45＆48
所在关卡Stage8
具体位置说明
在长长的走廊尽头有一处隐藏的楼梯，从那里上去后可以发现45、48两个音乐碟。



剩余音乐碟取得方法

游戏通关一次后自动奖励1～12号音乐碟。
将“BOSS RUSH NORMAL”模式打通两次分别奖励26和32号音乐碟。
将“BOSS RUSH DASH”模式打通三次分别奖励33、41以及42号音乐碟。
将“FULL BOSS RUSH”模式打通三次分别奖励46、47以及49号音乐碟。
完成前面1～49号音乐碟的收集后系统自动奖励50、51和52最后这三张音乐碟。

無双 OROCHI

PlayStation Portable

无双大蛇

无双OROCHI

◆Koei◆ACT◆2008年2月21日◆日版◆1～2人

◆5280日元◆无对应周边◆12岁以上

PSP

无双乱世谁称霸 大蛇再临我当先

文 S1 光荣三连青 **协力** 中崎俊

PSP上虽然已经发售了三作《无双》，但这款《无双大蛇》却首次实现了大地图，玩家在PSP上也终于体会到原汁原味的一骑当千的爽快了，接下来的这篇攻略分成系统和角色两大部分，系统部分为大家重点介绍系统，包括原作传承自本作的系统，以及本作的新加要素。而角色部分则包括了角色的入手方法、特技习得条件、招式分析及每个角色的专用道具的拿法。末了还附送全关卡出现条件列表。预祝各位《无双》FANS攻关斩将顺利后，就开始我们在PSP上新的《无双》征战之旅吧！

系统篇

武器系统

武器获得方法

本作的武器系统是通过战场上拾取武器盒之后过关结算获得。所有角色武器一共有4个等级，前3个等级在任意难度下都可以获得，第4武器必须在"难"难度的三星以上难度关卡或者激难难度下任意难度关卡也可以获得，当然这个就是完全依靠玩家自己的运气了。



武器改造

本作通过消耗合战结束后获得的点数来改造自己的武器。武器改造可以分成3个部分。

1. 武器效果合成：把相同效果数值相加，即为合成后效果值，例如："极意+2"和"极意+3"合成之后就是"极意+5"。
2. 武器槽数增加：武器空槽数最多为8。
3. 武器附加攻击值：武器改造时可以给武器增加"附加攻击值"，在武器名后面以"XXX+XX"形式出现，最高为20。如"黄龙偃月刀+15"就是武器的附加攻击力加到了15。



武器效果列表

武器合成，其实主要就是给武器加上各种属性效果，所有的武器属性效果都只会在特定的蓄力攻击中发动，属性是否发动则根据招式是打击类还是效果类来决定。前者是兵器、拳脚等直接攻击敌人的招式，后者则是发出某种画面效果来攻击对手的招式。打击类招式一般都带属性，而效果类招式不仅有“可带兵器属性”、“自带固定属性”和“不带属性”这几类，还有“自带固定属性和兵器属性”和“带一部分属性，另一部分不带”的情况。即使是同一招，也有部分属性有效、部分属性无效的情况。下面是武器属性效果列表。



名称	效果说明
炎	效果发动之后敌人被燃烧，会持续受到伤害，必发动
雷	效果发动之后敌人进入麻痹状态，不会造成对手浮空，必发动
冰	效果发动之后敌人会出现冻结状态无法做出任何动作，40%几率发动
阳	敌人防御无效化，并且给予防御中的敌人追加伤害
斩	1/4几率使杂兵即死，对敌武将会根据比例给予无视防御伤害
勇猛	对敌武将攻击力上升
旋风	武器攻击范围扩大，不包括效果攻击范围
神速	攻击速度上升
极意	攻击力上升
分身	效果发动以后会出现自己的分身。同时斩、破天、勇猛、极意、阳等属性追加伤害
吸生	效果发动以后根据伤害吸取敌人的体力
吸活	效果发动以后根据一定比例吸取敌人的无双
破天	对浮空中的敌人攻击力上升
背水	使用者的体力越低，攻击力越高

道具系统

本作不像历代那样，每个角色都可以装备各种道具，而只有角色的专用道具，取得以后不需要另外装备。每个角色专用道具获得法请参见角色解析。

2P参战

2P参战是PSP版独有的联机模式，该模式下玩家用各自的机器来和他人联机，避免了家用机版的分屏之苦。联机方式为1P在战斗准备画面中按SELECT发出2P参战的邀请，这时2P主机选择“2P参战”模式便可以进行二人联机了。要注意的是，2P联机时，某些需要完成特定任务的关卡中，两个玩家在完成任务时不要在地图上距离过远，否则可能会出BUG。

特技系统

通过武将在战场上完成指定任务之后就可以得到各种特技，特技在战斗准备阶段可以自己更换，特技对小组内所有武将都会产生效果。技能效果列表如下：

名称	效果说明	最高等级
体力增加	当前武将体力最大值增加	20
无双增加	当前武将无双最大值增加	20
攻击强化	武将攻击力上升	20
防御强化	武将防御力上升	20
速度强化	武将的移动速度上升	20
马术强化	使武将以骑乘状态开始战斗，根据该技能等级不同，所乘的马匹也不同	10
运上升	运气上升，关系到战场上获得武器的质量	10
力型强化	力型武将的类型攻击能力强化	20
速型强化	速型武将的类型攻击能力强化	20
技型强化	技型武将的类型攻击能力强化	20
特殊强化	蓄力攻击攻击威力上升	20
必杀强化	所有消费无双槽的技能威力上升（包括部分类型攻击）	20
经验值增	当前武将获得经验值增加	20
待机回复	待机中的武将无双槽恢复速度上升	10
消费轻减	消耗无双槽的技能所消耗的无双量降低（不包括无双技）	10
连击回复	连击数超过10 COMBO后会使体力回复	10
回复体力	战斗中每隔一定时间可以使当前武将体力得到回复	10
回复无双	战斗中每隔一定时间可以使当前武将无双槽得到回复	10

武将篇

角色类型

◆力型角色：力型角色的类型攻击需要消耗的无双是3种类型中最高的，但同时力型类型攻击也是单HIT攻击中攻击力最高的，而且不少附加特殊效果。力型角色具有刚体特性，普通攻击无法中断力型角色的攻击动作。

◆技型角色：技型角色的类型攻击应用范围很广，主要是用来强化角色的蓄力攻击，让蓄力攻击的威力和攻击速度都得到大幅度的提升。并且技型角色在受到攻击以后可以直接按R来进行反击。

◆速型角色：速型角色的类型攻击大多数都不需要消耗无双槽，并且配合方向可以做出第2种类型攻击动作来。速型角色可以在空中进行DASH移动（空中按×键），并且可以在攻击中按×键来取消攻击动作。



武将详尽分析

下面的全角色详尽分析包括角色的出现条件、特技习得步骤及方法、动作解析、专用道具入手条件及讲解。其中技型武将的SP技能由于是C攻击的强化，故一般不做特别介绍，只介绍反击技。



蜀

赵云



类型：技
出现条件：初期

武将特技	
体力增加	击破3名武将
无双回复	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
防御强化	战斗开始后10分钟内110人斩
速型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：枪冲刺，带属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性，带旋风的话最后一下的范围相当大。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。发动较慢，可以用神速增加效果，但是打击范围就会从以前的离身体有一段距离变得更接近身体。

C6：范围吹飞技，带属性。但要注意，最后一下的小跳有被打下的可能。

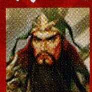
R（反击）：用枪将周围敌人快速扫开，适合受攻击后发动然后脱出包围。

角色专用道具：五轮书

关卡：蜀7章 江户城の战い

条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内让妲己出现。妲己的出现条件是进入天守最上层以后经过30秒。

关羽



类型：力
出现条件：蜀7章“江户城の战い”过关

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
马术强化	70人斩并且体力一直维持在30%以上
体力增加	100人斩击破4名武将
力型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：旋转刀将敌人打到空中，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后的旋风在自身，判定不好。
C6：范围吹飞技。光环无属性。
R：跳起释放强力必杀技，本身有不错的伤害，无属性。需要预先判断好距离，释放必杀技后一定时间内有强化效果，强化攻击速度和攻击力。

角色专用道具：春秋左氏传

关卡：蜀终章外传 三方ヶ原の战い
条件：●完成300人斩。●击败吕布。●事件“连合军总攻击开始”发生，“连合军总攻击开始”要满足以下3个条件才会发生：击败袁术、纪灵、蛟、野槌；在夏侯惇没有出现的状态下，待张飞开始说“だったら、早めに溃しておかねぇとな”后，将张鲁击败；接受补给的中央砦和东砦的部队均没有出击。

刘备



类型：技
出现条件：蜀终章“古志城の战い”过关

武将特技	
防御强化	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
马术强化	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上

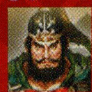
动作解析

C1：冲刺移动攻击，可以绕背，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速的话整体判定略向自身后方偏移，但是由于本身范围够大，故影响较小。
C6：范围吹飞技。光环无属性。
R（SP）：消耗无双以强化全队的攻击。
R（反击）：向前方冲刺很短距离，如果攻击来自背后，基本上是用来脱险的招数。正面反击的伤害不大。

角色专用道具：敬母の草鞋

关卡：蜀终章 古志城の战い
条件：●完成150人斩。●开战后15分钟内在我方全武将生存的情况下让远吕智出现。

张飞



类型：力
出现条件：蜀7章“江户城の战い”过关

武将特技	
体力增加	击破3名武将
力型强化	70人斩并击破3名武将
攻击强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
无双回复	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：在自身周围小范围形成气震，有属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，光环不带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。但是加神速后判定在身体左后方。
C6：范围吹飞技，震地一击，无属性。
R：发动无敌状态下的防御不能攻击。时间很短暂，消耗无双也不少，要用的话一定力求一击打中。

角色专用道具：桃园の酒

关卡：蜀终章外传 三方ヶ原の战い
条件：●完成300人斩。●击败吕布。●张鲁第二次以后的补给输送全部失败。●远吕智军的总攻击还没有开始，并且在董卓还健在的状态下，开战后10分钟内击破11个敌武将。

马超



类型：力
出现条件：川中岛之战中全部民众救出且马超未败走

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
速度上升	战斗开始后12分钟内80人斩
马术强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩
力型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：快速旋转，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后的旋风出现在靠近身体的右前方向。
C6：范围吹飞技，光环无属性。
R：进行无法防御的冲刺攻击，伤害不高。和张飞一样，要注意一击而中，当然也可以用来逃跑……

角色专用道具：西凉锦の手纲

关卡：战国3章外传 下邳の战い
条件：●完成300人斩。●与陆逊合流以后，让陆逊返回自军本阵。●将户田重政、平冢为广、笠原政尧、毛利秀元、郝昭、赤座直保击败。●将徐晃、徐庶、满宠、乐进、程昱、郭嘉中的任意5人击败。

诸葛亮



类型：技
出现条件：蜀7章“江户城の战い”过关

武将特技	
必杀强化	60人斩
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
无双增加	战斗开始后10分钟内击破4名武将
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：释放光球，有属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：自带破防的攻击，无其他属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。加神速后，C5打出的球会在自身上笼罩，有效判定范围大打折扣。
C6：范围吹飞技。释放数个伪阳属性光球。带属性。
R（SP）：在身前释放大范围落雷。
R(反击)：时以自身为圆心在周围形成光环，无属性。

角色专用道具：出师表

关卡：蜀终章 古志城の战い
条件：●完成100人斩。●开战后15分钟内击败吕布、前田庆次和妲己。

黄忠



类型：技
出现条件：战国1章“荆州の战い”过关

武将特技	
回复体力	击破3名武将
无双增加	70人斩并击破3名武将
速型强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：弓连射，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后的震地在自己身体左后，判定极小。
C6：范围吹飞技，两次转身都带有属性。
R（反击）：技动作类似跳跃蓄力攻击，先向前砍一刀，然后快速跳转射箭。可用来脱离。

角色专用道具：黄忠弓

关卡：战国2章 本能寺の战い
条件：●完成300人斩。●依次击败董袭、周瑜、孙尚香、妲己。这4名敌将都是伏兵，要先保护信长见到曹操后才会慢慢出现，注意要按顺序击破。

姜维



类型：速
出现条件：蜀2章外传“南中突破战”伏兵事件发生，过关后加入，关键是要把左上、右下的敌将都引到中间后再将敌将击破。

武将特技	
攻击强化	60人斩
技型强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：释放炎属性光球。属性可复合（但是没有斩属性复合）。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后的旋风出现在右前。
C6：范围吹飞技。突进动作带有属性。最后一下横扫没有属性。
R：消耗无双释放雷。打中后的效果还算不错。
方向+R：进行敌人无法防御的脚踢攻击，发动时间略慢，而且不是完全无敌判定，有被打断的可能。

角色专用道具：兵法二十四编

关卡：蜀3章外传 贱ヶ岳の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击破曹仁。●开战后4分钟内，在北条军武将全部存活的情况下，击败蛟、鲑延秀纲、里见民部、志村光安、盾冈光直。

魏延



类型：速
出现条件：蜀3章“成都の战い”过关

武将特技	
技型强化	击破3名武将
速度上升	70人斩并击破3名武将
回复无双	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：翻转攻击，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。加神速后，旋风大约从身体的右偏上一点打出。
C6：范围吹飞技。第一下带属性，最后一下不带。
R：喷火攻击。大约是身前120度的范围，带有极意效果。
方向+R：进行敌人无法防御的攻击，落下时的刀攻击具有防御不能的效果。

角色专用道具：反骨相の面

关卡：蜀4章外传 赤壁逃亡战
条件：●完成300人斩。●开战后2分钟内将10个石川五右卫门的特殊宝箱全部破坏掉。●击败风魔小太郎和宫本武藏。
一开始就是最难的地方，除了要记熟宝箱的所在位置外，高等级的马术也是很有帮助的。2分钟内破坏完后建议存档，以确保万无一失。宝箱位置参看172页右下图。

庞统



类型：速
出现条件：魏4章“夷陵の战い”过关

武将特技	
无双增加	60人斩
技型强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：释放风属性球，无复合属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。加神速后，判定在右前方。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：释放小范围的旋风。
方向+R：消费无双释放大范围的龙卷风。

角色专用道具：水镜绢布

关卡：魏5章 小田原城の战い
条件：●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，剩下的两人在4分钟内击败。●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，在4分钟内完成100人斩。

月英



类型：技
出现条件：蜀传2章“长谷堂の战い”过关

武将特技	
技型强化	60人斩
必杀强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
防御强化	战斗开始后6分钟内180人斩

动作解析

C1：将戈飞出攻击，抛出瞬间带属性，在外面转动中不带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后旋风向右及后方有所偏移，范围大为减小。
C6：范围吹飞技，旋转第一下和最后一下带属性。
R（SP）：释放雷玉，有黏性，被粘住的敌人会一直被攻击。
R（反击）：动作和普通攻击起手第一招类似。反击后最好快速脱离包围。

角色专用道具：络操り人形

关卡：蜀3章 成都の战い
条件：●完成300人斩。●传令兵全部击破。●魏延军的魏延、廖化、吴兰、雷铜全部健在。●击败真田幸村。

关平



类型：力
出现条件：：战国1章“荆州の战い”过关

武将特技	
体力增加	击破3名武将
力型强化	70人斩并击破3名武将
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
攻击强化	战斗开始后6分钟内180人斩

动作解析

C1：跳起后的震地一击，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，最后一击的光环无属性。
C4：吹飞技，每圈都带属性，带上斩属性后威力惊人。
C5：范围浮空技，带属性，打出的旋风在自身的左后方。
C6：范围吹飞技。自带炎属性。
R：发动敌人无法防御的攻击。

角色专用道具：云长的钵卷

关卡：战国5章外传 长筱の战い
条件：●完成200人斩。●开战后12分钟内成功护送3支武田骑兵队到达目的地。●击败曹仁和周泰。

星彩



类型：速
出现条件：初期

武将特技	
力型强化	击破3名武将
速度上升	战斗开始后12分钟内击破80人斩
回复无双	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上
防御强化	战斗开始后6分钟内180人斩

动作解析

C1：用盾撞击敌人后再次强化自身。强化后可以直接将敌人弹飞，撞击动作带有属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，用矛打击的那下带属性，丢出的盾牌不带属性。
C5：前方浮空技，带属性。加神速后效果基本不变。
C6：范围吹飞技，带属性。
R：近距离用盾牌冲撞敌将。
方向+R：向身体前方释放冲击波，可破防产生伤害。

角色专用道具：翼德の首饰

关卡：蜀1章 上田城の战い
条件：●队伍中没有赵云。●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败张郃。



夏侯惇



类型：速
出现条件：魏 4 章“夷陵の战い”过关

武将特技	
体力增加	击破 3 名武将
连技回复	击破 3 名武将并且体力一直维持在 30% 以上
技型强化	110 人斩并且体力一直维持在 50% 以上
攻击强化	180 人斩并击破 6 名武将

动作解析

C1：快速拖刀前冲，连打的话之后还会再追加横砍。前冲攻击带属性，横砍无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后判定在身体中心偏左一点，有效判定减小。
C6：范围吹飞技，最后两刀横砍都带属性。
R：向前方释放小型龙卷风。
方向＋R：身体在空中旋转进行短距离冲刺攻击，有无敌判定。

角色专用道具：不臣の眼

关卡：魏 6 章 陈仓の战い
条件：●敌增援朝仓义景出现前将阿市击败。●敌增援地点压制的事件发生后 4 分钟内将城壁上的两个据点压制。●从开战到上一条件的限制时间内，要完成 200 人斩。

典韦



类型：技
出现条件：魏 7 章“山崎の战い”过关

武将特技	
体力增加	击破 3 名武将
攻击强化	战斗开始后 12 分钟内 80 人斩
速型强化	击破 4 名武将并且体力一直维持在 50% 以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破 6 名武将并且体力一直维持在 65% 以上

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在身体右侧。
C6：范围吹飞技，无属性。C6 即使在神速 10 的情况下，发动都比较慢。
R（反击）：带有小幅突进的向前方砍。发动后立刻脱离包围比较好。

角色专用道具：牙门之旗

关卡：魏终章外传 合肥新城の战い
条件：●完成 300 人斩。●当出现“吕布、妲己の指挥を离れ单骑突击！”的字样以后，2 分钟内击败吕布。

许褚



类型：力
出现条件：魏 1 章“杭濑川の战い”过关

武将特技	
运上升	60 人斩
体力增加	战斗开始后 12 分钟内击破 3 名武将
力型强化	击破 4 名武将并且体力一直维持在 50% 以上
回复无双	不使用任何消费无双的技能，180 人斩并且体力一直维持在 65% 以上

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后判定在锤子头和自身之间，有效判定范围较大。
C6：范围吹飞技。第一下冲撞带有属性，最后一下震地无属性。
R：跳起后重砸地面。以无敌状态发动让敌人无法防御的攻击。

角色专用道具：牛尾の首布

关卡：魏 4 章外传 杂贺の战い
条件：●今川义元出现前完成 300 人斩。●在上杉谦信出现后的 4 分钟内，将上杉谦信、武田信玄、直江兼续击破。
推荐一开始就去埋伏在上杉或者武田出现地点附近，等到他们一出来就迅速杀掉他们，然后去击破另外一个。但千万不可引发“火计”相关事件。之后清理战场，杀到 300 人。等到今川义元登场剧情交代完毕之后就有贵重品信息了。

曹操



类型：速
出现条件：魏 7 章“山崎の战い”过关

武将特技	
无双增加	60 人斩
经验值增	击破 3 名武将并且体力一直维持在 30% 以上
技型强化	击破 4 名武将并且体力一直维持在 50% 以上

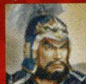
动作解析

C1：释放炎属性光球，带有极意属性，可复合其他属性。（另：C1 中实际有效的只有光球本身，虽然挥剑动作可以附带出旋风等属性的效果，但是实际上对炎属性球的有效范围没有任何追加，不要被画面假象欺骗。）
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后，有效判定大部分在自身和身后，正前判定很小。
C6：范围吹飞技，连打 C 的话最高可以带 5 次属性攻击。
R：消费无双来提高全队的攻防效果。
方向＋R：从身后进行弓箭的援护射击。

角色专用道具：孟德新书

关卡：魏终章 古志城の战い
条件：●开战后5分钟内用曹操完成200人斩并击败伊达政宗和前田庆次。

夏侯渊



类型：力
出现条件：魏 4 章“夷陵の战い”过关

武将特技	
力型强化	60 人斩
必杀强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 名武将
体力增加	100 人斩并击破 4 名武将
回复体力	不使用任何消费无双的技能，180 人斩并且体力一直维持在 65% 以上

动作解析

C1：弓连射，可连打，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在身体左前方，有效判定范围小。
C6：范围吹飞技，第一下带有属性，之后的攻击均无属性。
R：快速密集的弓连射，无属性，伤害低。

角色专用道具：夏侯弓

关卡：魏 6 章外传 凉州の战い
条件：●开战后 8 分钟内完成百人斩且消灭 6 个妖术兵长及假曹丕。
虽然条件里没有提到甄姬，但甄姬直接关系到失败条件，因此一开始就要先去救援她并让她尽快到达右上，来尽快引发假曹丕事件。

张辽



类型：力
出现条件：初期

武将特技	
马术强化	50 人斩
力型强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 名武将
无双增加	100 人斩并击破 4 名武将
攻击强化	180 人斩并击破 6 名武将

动作解析

C1：旋转刀突进，带属性。连打后追加一次横砍，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在身体右侧，有效判定范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：无敌状态下发动敌人无法防御的大旋风攻击。实际判定并不大，大约是身前60度左右的范围。

角色专用道具：白马篇

关卡：魏 3 章外传 冀州讨伐战
条件：●完成 300 人斩。●开战后 3 分钟由玩家击破女忍者、服部半藏和风魔小太郎。
时间非常紧，一开始建议准备好快马或者准备一名速型角色。路上不要恋战，杀掉 3 人以后回来再补兵数也可以。

司马懿



类型：速
出现条件：战国6章外传"小田原城决战"中破掉司马懿计策并亲自击破司马懿，要点是在铁鼠和仙狸撤退进上下方两座城之前将其击破

武将特技	
技型强化	60人斩
必杀强化	80人斩且体力一直维持在30%以上
消费减轻	不使用任何消费无双的技能，3名武将击破并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：释放冰属性光球，带极意属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，释放的光线无属性（神速10下的发动都很慢）
C4：吹飞技，后退一步的攻击带属性，连打后的突进攻击无属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在身体和打出的球之间。且有效判定范围很小。发动起来也比较慢。
C6：范围吹飞技。释放光线，无属性。
R：消耗无双释放吹雪攻击，有一定纵深范围，角度大约是身前60度。
方向+R：放射冰块，此动作有2次攻击判定。在把冰块召唤出来的那下具有有效攻击判定，冰块本身飞行后也有攻击判定。召唤出冰和冰块飞行中都可带有冰属性。冰块飞行中的攻击自带极意属性。

角色专用道具：司马法

关卡：魏6章 陈仓の战い
条件：●城壁上的两个据点压制以后，于朝仓义景没有出现的情况下在3分钟内将阿市击败。●在达成上一条件时，已完成200人斩。

甄姬



类型：速
出现条件：魏6章外传"凉州の战い"中10分钟击破6个妖术兵长和假曹丕

武将特技	
无双增加	60人斩
技型强化	70人斩并击破3名武将
回复体力	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

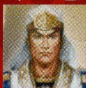
动作解析

C1：吹出气泡，无属性。
C2：单体浮空技，有属性。
C3：气绝技，有属性。
C4：吹飞技，有属性。
C5：范围浮空技，有属性。加神速后有效判定出现在身体后方偏右，有效范围较小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：对敌人进行无法防御的攻击，但是冲刺过程不是无敌判定。而且必须抓到人后才会继续。
方向+R：释放的音波可以让敌人防御力下降。动作发动略慢，没有无敌判定，但是一旦成功，被音波打中的敌人除了防御力下降，整体动作也会变得缓慢。

角色专用道具：妖姬の古琴

关卡：魏5章 小田原城の战い
条件：●开战后10分钟内击败水鬼、以津真天、猩猩。●开战后10分钟内击败焙烙落守备头，令焙烙落停止运作。●开战后10分钟内完成200人斩。

徐晃



类型：技
出现条件：初期

武将特技	
回复无双	击破3名武将
无双增加	战斗开始后12分钟内80人斩
体力增加	100人斩并击破4名武将
技型强化	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在身体左后方。有效范围不大。
C6：范围吹飞技。震地一击无属性。
R（反击）：动作类似起手第一斧，范围小，使用后应立刻脱离包围。

角色专用道具：武义白布

关卡：魏1章 杭濑川の战い
条件：●完成500人斩。●依次击败许褚、夏侯渊、张角。
最南面城中的两个敌将不要急于击破，那里的据点会不停出兵，可以顺利完成击破500人的条件。夏侯渊的出现条件是玩家、曹丕、徐晃中的任意一人来到敌本阵西北方的据点附近。

曹仁



类型：技
出现条件：战国5章外传"长筱の战い"中将武田上杉 救出后击破曹仁，过关后加入

武将特技	
防御强化	击破3名武将
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。加神速后有效判定在身体左前方，判定范围一般。
C6：范围吹飞技，突进过程中带有属性。
R（反击）：技动作向前有一定距离突进，可用于反击后直接脱离。

角色专用道具：尉缭子

关卡：战国6章外传 小田原城决战
条件：●完成300人斩。●将孙尚香、稻姬中任意一人击败后，2分钟内击败另外一人。

张郃



类型：速
出现条件：魏2章"天水の战い"中成功说服张郃，并且在他生存的情况下过关

武将特技	
速度上升	击破3名武将
技型强化	70人斩并击破3名武将
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将

动作解析

C1：后空翻跳跃攻击，带属性，连打后的连续翻转无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，整个冲刺突进中都带有属性。
C5：范围浮空技，加神速后有效判定出现在身体右后方，有效范围小。
C6：范围吹飞技，第一下滑行带属性，连打△后的第二次滑行无属性。
R：进行敌人无法防御的攻击，带属性。
方向+R：快速滑行进行连续攻击，无属性。

角色专用道具：战美の蔷薇

关卡：魏2章 天水の战い
条件：●完成300人斩。●开战后9分钟将稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全、蒲生氏乡、明智光秀、黄盖击破。

曹丕



类型：技
出现条件：初期

武将特技	
防御强化	60人斩
经验值增	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
特殊强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
速型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：释放冰属性光球，自带极意属性，无法复合其他属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后，有效判定在以自身为圆心的一个圆内，有效范围大。
C6：范围吹飞技，带属性。
R（反击）：双剑分离扫开敌人。

角色专用道具：典论

关卡：魏2章外传 南中侵攻战
条件：●完成400人斩。●开战后5分钟内击败真田幸村、祝融、孟获。祝融和孟获的出现条件有3种，分别是：玩家或曹丕进入西部中央的据点附近；玩家进入南部中央的据点附近；开战后经过5分钟。

庞德



类型：力

出现条件：蜀3章外传“贱ヶ岳の战い”中，救出3队以上的北条军并亲自击破庞德

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
力型强化	70人斩并击破3名武将
经验值增	110人斩并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在自身周围，身前判定少，身后判定略大，判定范围一般。

C6：范围吹飞技，带属性。张开双戟的滑行过程中都带有属性。结尾动作无属性。

R：以无敌状态进行大范围突进攻击，突进中为无敌状态，有效范围大约是身前直线。

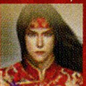
角色专用道具：决死の棺桶

关卡：蜀1章 上田城の战い

条件：●完成300人斩。●玩家队伍中不能有赵云。●赵云的体力始终保持在90%以上。●击败张合



周瑜



类型：技

出现条件：吴1章“定军山の战い”过关

武将特技	
连击回复	60人斩
无双增加	70人斩并击破3名武将
速型强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：释放炎属性球，带属性。C1的释放在近身下挥手动作有攻击判定，可以复合其他属性。炎属性球爆炸带炎属性、极意属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技。第一次带有属性，连打△后的追加攻击无属性。

C5：范围浮空技，带属性。加神速后的有效判定在自身身前极小部分和右后方，判定范围不大。

C6：范围吹飞技，带属性。

R（反击）：快速向前突进一段距离的攻击。

角色专用道具：天下二分の书

关卡：吴传3章 小谷城の战い

条件：●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久出现后的4分钟内完成100人斩。●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久、岛津义弘出现后的4分钟内将其全部击败。

岛津义久、岛津丰久、岛津家久的出现条件有3种，分别是：城壁被破坏后经过1分钟，在岛津义弘生存的情况下岛左近被击败后经过3分20秒，或开战后经过10分钟且岛津义弘生存。

孙坚



类型：速

出现条件：吴7章“小牧长久手の战い”过关

武将特技	
攻击强化	60人斩
经验值增	70人斩并击破3名武将
特殊强化	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：快速旋转攻击，带属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，自带炎属性。对近身的其他敌人可复合其他属性。

C6：范围吹飞技，带属性。

R：在身前大约45度范围内释放火焰向正前方攻击，有纵深判定。

角色专用道具：玉玺

关卡：吴终章 古志城の战い

条件：●完成300人斩。●队伍中没有孙尚香、孙策、孙权。●在孙尚香、孙策、孙权均未败走时进入古志城。

太史慈



类型：速

出现条件：吴2章“长坂の战い”过关

武将特技	
体力增加	击破3名武将
攻击强化	战斗开始后12分钟内80人斩
特殊强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：释放气震，带属性。加神速后，气震有效范围在自身后方居多，前方只有很小的有效判定。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。和《真・三国无双4》一样是一击双HITS的效果。但是带神速后，第一次有效范围在身后，第二次有效范围在身前。两次都带属性。

C6：范围吹飞技，带属性。第一次动作和C6F结束动作都带属性。

R：快速在身前震地攻击。带炎属性。方向+R：向正前方敌人进行连续刺击的攻击。

角色专用道具：六十日誓书

关卡：吴5章 关ヶ原の战い

条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内制压4处大筒据点。●击败稻姬、大乔、孙尚香。

孙尚香



类型：速

出现条件：吴5章“关ヶ原の战い”过关

武将特技	
速度上升	60人斩
连击回复	击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
无双增加	战斗开始后12分钟内击破4名武将
技型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：快速翻滚攻击。第一下带有属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。加神速后出现的旋风向自身靠拢，身前有效范围极小。

C6：范围吹飞技，带属性。第一下带有属性。

R：在身前形成能够大约60度范围的地面圆圈攻击。可连续伤害敌人，无属性。方向+R：弓连射，但连射次数不多。

角色专用道具：玄德腕轮

关卡：吴7章 小牧长久手の战い

条件：●完成300人斩。●于战场中央的诱饵部队（朱治、韩当、程普）没有全灭的状态下，将张合阝、董卓、司马懿击败。

陆逊



类型：技

出现条件：战国3章外传“下邳の战い”中将陆逊救出护送回我方本阵，过关时生存便会加入。

武将特技	
速度上升	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：释放炎属性球，带属性。C1的释放在近身下挥手动作有攻击判定，可以复合其他属性。炎属性球爆炸带炎属性、极意属性。

C2：单体浮空技，带属性。

C3：气绝技，带属性。

C4：吹飞技，两次攻击都带属性。

C5：范围浮空技。加神速后的有效判定在自身身前极小部分和右后方，判定范围不大。

C6：范围吹飞技，带属性。

R（反击）：向前进行一次攻击后立刻后空翻脱离。如果攻击来自身后，要利用后空翻结束后短暂的无敌时间迅速脱离才安全。

角色专用道具：六韬

关卡：战国7章 五丈原の战い

条件：●在守护东门和西门的我方武将都没有撤退的情况下，完成300人斩，并将前田庆次、伊达政宗、岩成友道、中村一荣击败。

孙权



类型：力
出现条件：吴7章“小牧长久手の战い”过关

武将特技	
力型强化	击破3名武将
防御强化	战斗开始后12分钟内80人斩
经验值增	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：释放气震，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。自带炎属性。对近身的其他敌人可复合其他属性。
C6：范围吹飞技，带属性。
R：大范围的防御不能攻击，用剑在身前快速横扫。威力不错，但是有效范围不大理想。

角色专用道具：孙氏の兵法

关卡：吴终章 古志城の战い
条件：●完成300人斩。●压制全部的喷火炮。●击败吕布。

吕蒙



类型：速
出现条件：吴传3章“小谷城の战”过关

武将特技	
特殊强化	击破3名武将
必杀强化	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：释放炎属性球。可与其他属性复合。炎球自带炎和极意属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。加神速后有效判定在身体正后方。有效范围不大。
C6：范围吹飞技，带属性。
R：身后出现火箭攻击，有效范围大约是身前60度，有一定纵深，带炎属性和极意属性。
方向+R：全方位防御，可以防御住从任何角度来的攻击。但是时间比较短，虽然可以防御住任何方向的攻击，但是在防转攻的瞬间也需要注意。

角色专用道具：战国策

关卡：吴7章外传 冀州の战い
条件：●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败本多忠胜（第1次）。

甘宁



类型：速
出现条件：魏6章“陈仓の战い”过关

武将特技	
必杀强化	击破3名武将
技型强化	战斗开始后12分钟内80人斩
速度上升	100人斩击破4名武将
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

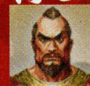
动作解析

C1：快速突进，突进过程中带属性，配合神速效果很好。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技。自带炎属性，可与其他属性复合。加神速后的前方有效判定小，主要集中在身体和身体偏后，判定范围大。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：可以短暂地实现无敌状态，发动中有伤害判定。
方向+R：可对敌人进行较高威力的防御不能攻击（威力只是比其他速型人物要高而已）。有效判定比较严格，而且有一个腾空，需要把握好距离。

角色专用道具：鹫鸟の羽

关卡：魏7章外传 南中争霸战
条件：●完成400人斩。●击败吕布。●让有可能叛变的陈兰、飞头蛮和杂兵部队全部叛变。●阿市健在。

黄盖



类型：力
出现条件：魏5章“小田原城の战い”过关

武将特技	
攻击强化	60人斩
防御强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
力型强化	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：在地面放置炸弹，连打可以投掷炸弹。自带炎属性、极意属性，可与其他属性复合。但是和以前一样，炸弹炸不死人，最多把人炸到空血。
C2：单体浮空技，带属性，但有效判定范围小。
C3：气绝技，带属性，有效判定范围小。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，自带炎属性。近身可复合其他属性。加神速后有效判定在身体左后方。有效范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：对敌人进行无法防御的抓投攻击。自带炎属性、极意属性。

角色专用道具：孙吴の酒

关卡：魏4章 夷陵の战い
条件：●完成100人斩。●击败夏侯惇或夏侯渊。
推荐南下先赚取杀人数等待夏侯惇自己过来再击破。注意：当玩家将夏侯兄弟全部击破时，如果在击败其中任意一人后的3分钟内未能达成100人斩，就不会出现贵重品了。

孙策



类型：力
出现条件：初期

武将特技	
防御强化	击破3名武将
力型强化	战斗开始后12分钟内80人斩
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，自带炎属性。近身可复合其他属性。加神速后有效判定出现在身体后方。有效范围大。
C6：范围吹飞技。第一下和最后一下带属性。
R：以无敌状态对敌人进行连续打击。

角色专用道具：孙膑兵法

关卡：吴4章 大坂城の战い
条件：●完成500人斩。●在救出孙坚的5分钟内击破庞德。

大乔



类型：技
出现条件：吴5章外传“姊川之战”中比敌人先和大乔接触并且救出，过关后加入

武将特技	
速度上升	60人斩
速型强化	70人斩击破3名武将
待机回复	战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：释放炎属性球。可与其他属性复合。炎球自带炎属性、极意属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在自身中心。有效范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R（SP）：无双回复速度上升。
R（反击）：快速以自身为圆心旋转，然后向后跳出。

角色专用道具：月光花の发饰

关卡：吴4章外传 宛城の战い
条件：●完成300人斩。●德川家康的体力始终保持在50%。●击破庞德。

小乔



类型：速
出现条件：战国3章"九州の战い"过关

武将特技	
技型强化	60人斩
运上升	80人斩并且体力一直维持在30%以上
回复无双	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：快速地用扇子攻击身前的敌人，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在自身身后。有效范围小。
C6：范围吹飞技，第一下旋转带属性。
R：对敌人可进行强力的追击。必须周围有敌人才有有效判定，否则就是一个前冲动作。
方向+R：以无敌状态对敌人进行飞踢。

角色专用道具：阳光花の发饰

关卡：战国7章外传 金ヶ崎の战い
条件：●完成300人斩。●让传令平安脱离。●在自军增援出现前将张郃击败。

周泰



类型：速
出现条件：吴6章"合肥の战い"过关

武将特技	
体力增加	击破3名武将
速度上升	战斗开始后12分钟内80人斩
技型强化	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：抽刀斩击并有突进。第一下斩击带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在自身后方偏左，有效范围不大。
C6：范围吹飞技。只按一次△的情况下带武器属性。连按△的情况下自带斩属性、阳属性。
R：居合动作发动大范围攻击。
方向+R：发动剑气的冲击波。

角色专用道具：青伞盖

关卡：吴7章 小牧长久手の战い
条件：●在救出孙权、孙坚后，7分钟内进入妲己所在的城砦。●在达成上一条件时，已达成200人斩。

凌统



类型：速
出现条件：战国5章"官渡の战い"过关

武将特技	
速度上升	60人斩
技型强化	70人斩并击破3名武将
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩
运上升	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：快速飞踢敌人，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，无属性。
C5：范围浮空技，带属性。打出的旋风有不小的纵深攻击效果。
C6：范围吹飞技。自带极意属性。
R：快速连踢敌人。
方向+R：春丽式的倒立旋转突进。

角色专用道具：仲谋上衣

关卡：战国6章 樊城の战い
条件：●开战后5分钟内达成100人斩。●开战后5分钟内将张郃击败。

他

貂蝉



类型：技
出现条件：魏5章外传"五关突破战"中全武将击破过关

武将特技	
无双增加	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
回复体力	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

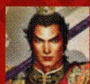
动作解析

C1：滑铲攻击，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技。锤打和脚踢都带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在身体左后方。有效范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R（SP）：全队无双消耗量减少。
R（反击）：技以自身为圆心释放一个冲击波。360度有效。

角色专用道具：奉先簪

条件：●在敌伏兵出现以后7分钟内将徐荣、华雄、胡车儿、野槌、以津真天击败。●在达成上一条件时，已达成100人斩。
可以不必夺取天王山，直接将司马懿、李肃、风鬼、张英击败，从而使敌伏兵部队出现。

吕布



类型：力
出现条件：全势力的终章外传中让吕布感服。分别为：蜀终章外传，引出中间城市的伏兵但不要急于击破／左慈与吕布对话剧情后将其击破。魏终章外传：等孙策援军到达后，吕布从左上出城出战，再去打败他。吴终章外传：火计成功后再打败吕布。4.战国终章外传：基本上就是按照自己的顺序打，等吕布出来后把他击败他便会心服。

武将特技	
体力增加	击破3名武将
攻击强化	战斗开始后12分钟内击破80人斩
马术强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩
力型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：左右挥戟冲刺打击敌人后再气震攻击。左右挥戟的攻击都自带炎属性且可以复合其他属性。气震无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技。最后产生的光环无属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后，有效判定出现在身体自身及身后，正前方有效判定小。有效范围大。
C6：范围吹飞技。第一下带属性。C6F的结末震地一击无属性。
R：发动敌人无法防御的抓投攻击，砸地的攻击力也颇大。

角色专用道具：飞将铠

关卡：吴终章外传 赤壁の战い
条件：●开战后后9分钟内达成1000人斩。
最佳赚兵地点是伊达政宗后的据点，只要离开一定距离就会出现新的兵，此外还可以让丰臣秀吉这样的队员加速。不过最简单的方法是利用中断再开，即先引来大量杂兵，将其杀死后，在杀敌数增加但杂兵尸体还未消失时存档中断、再开，刚才死去的杂兵就全部复活了。

董卓



类型：力
出现条件：战国4章外传"汜水关の战い"中击破全部输送部队，亲自将董卓击破。

武将特技	
体力增加	击破3名武将
力型强化	70人斩并击破3名武将
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
C2：浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在自身偏左及身后，正前方有效判定小。有效范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：发动敌人无法防御的抓投攻击。

角色专用道具：九锡

关卡：战国3章 九州の战い
条件：●完成300人斩。●依次击败岛左近、小乔、阿国。

袁绍



类型：技
出现条件：蜀5章外传"街亭の战い"过关

武将特技	
技型强化	60人斩
防御强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
经验值增	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将
运上升	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：头顶冲撞攻击，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定在自身周围并偏后，正前方有效判定一般。有效范围大。
C6：范围吹飞技，光环无属性。
R（SP）：队伍体力槽满时，强化队伍的近程攻击。
R（反击）：向前砍出后便结束，动作幅度小，移动距离少，发动后要立刻脱离包围。

角色专用道具：霸道铠

关卡：蜀7章外传 西凉の战い
条件：●完成300人斩。●董卓出现以后2分钟内将董卓击败。

张角



类型：技
出现条件：战国3章"九州の战い"过关

武将特技	
回复体力	击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
速型强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：以自身为中心释放气震，带属性。
R（SP）：召唤出幻影发动敌人无法防御的攻击，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技。C3F最后的光环无属性。
C4：吹飞技。自带炎属性。其他属性不能复合。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效范围在自身身前60度左右。可贴近自身。有效范围小。
C6：范围吹飞技。自带炎属性。其他属性不能复合。
R（反击）：以自身为圆心释放一个冲击波。360度有效。

角色专用道具：太平要术

关卡：战国5章 官渡の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击败貂蝉和金鬼。

孟获



类型：力
出现条件：蜀4章"南中の战い"过关

武将特技	
力型强化	60人斩
体力增加	战斗开始后12分钟内击破3名武将
运上升	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

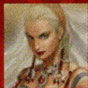
动作解析

C1：冲刺撞击，无属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在自身后方。有效范围不大（孟获加神速后的C5有效判定都已经不是在身后了，而是在身后比较远的地方，离自身都还有一定距离）。
C6：范围吹飞技，震地一击无属性。
R：对敌人进行防御不能的抓投攻击，可砸地三次，威力不错。

角色专用道具：南中王の王冠

关卡：蜀6章外传 手取川の战い
条件：●完成300人斩。●连同第三势力在内的我方武将在无一人败走的情况下，将吕布、张郃、稻姬击败。
贵重物品出现与否与触发水淹事件无关，所以不必一定要把宫本武藏引导到冈舟城。

祝融



类型：力
出现条件：蜀4章"南中の战い"过关

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
力型强化	战斗开始后12分钟内击破80人斩
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：托马斯全旋，带属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在自身右后方。有效范围小。
C6：范围吹飞技，无属性。
R：召唤火神进行强力攻击。带炎属性、极意属性，有小距离纵深，有效范围在身前60度左右。

角色专用道具：火神の羽

关卡：蜀5章外传 街亭の战い
条件：●完成300人斩。●先击败孙尚香，再让夹击伊达政宗的事件成功。
让夹击伊达政宗的事件成功，只需站在中央将来犯之敌统统干掉就行了。

左慈



类型：速
出现条件：全势力过关

武将特技	
经验值增	击破3名武将
攻击强化	战斗开始后12分钟内击破80人斩
无双增加	110人斩并且体力一直维持在50%以上
技型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：释放冰属性球。自带冰属性、极意属性，无法复合其他属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，无属性。
C5：范围浮空技，带属性。神速对其影响不大，正面放出的吹飞冲击波带属性，且有一定纵深攻击效果。
C6：范围吹飞技，第一下△自带极意属性，第二下攻击可复合属性。
R：释放妖气让敌人的防御力下降。和甄姬一样，此方式还可以降低敌人的动作速度。
方向+R：提高攻击速度并强化攻击。
方向+R+□：快速向正前方打出高伤害的一拳，且同时包括了方向+R的效果。

角色专用道具：遁甲天书

关卡：魏终章 古志城の战い
条件：●当古志城的吊桥被放下以后，4分钟内将吕布击败。●在完成上一条件时，已达成300人斩。

妲己



类型：技
出现条件：全关卡过关

武将特技	
防御强化	击破3名武将
连击回复	战斗开始后12分钟内击破80人斩
特殊强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：释放妖气柱，带属性，但无法复合炎属性。
C2：单体浮空技，带属性。
C3：气绝技，带属性。
C4：吹飞技，带属性，身体在空中旋转的整个过程中都带有属性。
C5：范围浮空技，带属性。加神速后影响不大。有效判定以自身为中心，形成一个较大的有效范围。
C6：范围吹飞技。发出的激光带属性。
R（SP）：连续释放敌人无法防御的妖气柱进行攻击，有比较大的纵深判定，但只局限在正前方。
R（反击）：快速旋转将敌人吹飞。移动距离少，用后应快速脱离包围。

角色专用道具：杀生石

关卡：战国2章外传 川中岛の战い
条件：●董卓出现后，6分钟以内将德川家康、董卓、司马懿击破。●满足上一条件时，用妲己完成200人斩。

远吕智



类型：力
出现条件：全武将加入后即可使用

武将特技	
特殊强化	60人斩
经验值增	击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
回复无双	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将
攻击强化	160人斩并击破6名武将

动作解析

8方：起手第一下自带隐身无敌判定，结末自带极意属性。
C1：C1-1是用镰刀在身前的震地一击，带属性。C1-2是在震地一击之后发出火球，火球自带炎属性且可以与其他属性复合。C1-3为火球发出后再次用闪电横扫身前，带麻痹效果。
C2：C2-1为浮空技，带属性。C2-2、C2-3对被打浮空的敌人追加两次砍击，砍击无属性。
C3：C3-1为气绝技，自带冰属性。C3-2、C3-3的追加打击无属性。
C4：C4-1为吹飞技，无属性。C4-2在4-1之后追加砍击，无属性。C4-3在C4-2的砍击之后，跳跃到半空释放妖气场，带属性。
JC：自带炎属性、极意属性。
R：释放分身对敌人进行攻击，但是有效判定点在分身和本体一同打击的中心点。

角色专用道具：神变鬼毒酒

关卡：战国终章外传 白帝城の战い
条件：●开战后8分钟以内将严白虎、布施孙兵卫、阎圃、荒木村重、水鬼、风鬼、斋藤龙兴、冈吉正击破。●用远吕智完成200人斩。



真田幸村



类型：技
出现条件：蜀3章"成都の战い"过关

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
防御强化	战斗开始后10分钟内80人斩
速型强化	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

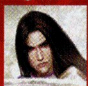
动作解析

C1：跑动攻击，带属性。连打后可蓄力破防。
C2：浮空技，C2-1无属性。将敌打浮空之后的追打C2-2带属性，C2-3的击落动作带属性。
C3：气绝技，C3-1的气绝攻击无属性，之后的C3-2滑步破防攻击及C3-3的转身将敌人打上空中带属性。
C4：吹飞技，C4-1用枪横扫带属性，C4-2先用枪快速刺击敌人，之后横扫吹飞，带2次属性。C4-3为C4-2强化版，可对敌人进行更多刺击，刺击中带2次属性，最后横扫吹飞带属性。
R（反击）：技动作和C3-1一样，有效范围只在正前方很小，发动后应立刻脱离。

角色专用道具：六文钱

关卡：蜀7章 江户城の战い
条件：●完成300人斩。●开战后8分钟内将关羽、张飞击败。

明智光秀



类型：速
出现条件：初期

武将特技	
马术强化	50人斩
速度上升	战斗开始后12分钟内击破3名武将
防御强化	100人斩并击破4名武将
技型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：原地蓄力后跑动斩杀，最后一下将敌人打至浮空，无属性。
C2：单体浮空技，无属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性，但不可复合炎属性。
C6：范围气绝技，带属性。
C7：单体防御不能技，带属性。
C8：范围吹飞技，带属性。
R：跳跃半空进行旋转攻击，有无敌判定。
方向+R：向前方释放剑气冲击波，可破防。

前田庆次



类型：力
出现条件：吴6章外传"大坂湾の战い"引出5支援军，援军无人败走，引导5支援军和吕蒙在敌本阵前集合今后亲自击败前田庆次

武将特技	
攻击强化	60人斩
马术强化	70人斩并且体力一直维持在30%以上
力型强化	110人斩并击破4名武将

动作解析

C1：C1-1挥动枪可破防，发动较慢，无属性。C1-2在破防后旋转2次，第二次旋转带属性。C1-3在旋转后再次用枪向前直击，带属性。
C2：C2-1浮空攻击无属性。C2-2为将敌打浮空之后追加攻击，带属性，C2-3在追打后收尾结束，带属性。
C3：C3-1气绝攻击无属性。C3-2追加旋转攻击，带属性。C3-3在旋转之后震地一击，带属性。
C4：C4-1旋转一圈长枪然后吹飞，带属性。C4-2追加旋转打击次数，带属性。C4-3继续增加旋转次数，最后吹飞，带属性。但是由于三下□之后的第一次旋转是无属性的，所以神速无效，是伪连。神速对之后的旋转速度有效果。
R：对敌人发动防御不能的攻击，带有极意属性。而且具有自身体力减少时攻击强化的背水效果。

角色专用道具：庆次道中日记

关卡：吴3章外传 建业城の战い
条件：●完成百人斩。●在吕蒙、太史慈、浓姬的体力在50%以上的情况下击败伊达政宗。

织田信长



类型：技
出现条件：初期

武将特技	
特殊强化	60人斩
防御强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在50%以上
无双增加	160人斩并击破6名武将

动作解析

C1：可蓄力。向地面丢出妖气光环，能破防。
C2：C2-1将敌打浮空之后无属性。C2-2空中追打带属性。C2-3的击落动作带属性。
C3：C3-1的旋转让敌人进入气绝状态，无属性。C3-2追加震地一击，带属性。C3-3在震地之后快速冲刺，带属性（C3-3可以通过连打三角以增加冲刺距离，整个冲刺过程中带属性）。
C4：吹飞技。C4-1释放妖气吹飞，范围不大带属性。C4-2追加一个妖气凝聚动作，凝聚的妖气在身体周围会先形成一个球，这个球带有伤害，敌人要是来攻击此时的信长或者不防御，会直接被妖气球打成气绝状态，之后将凝聚的妖气释放，范围比较大，伤害也高，带属性。C4-3则凝聚妖气时间更长，但是很容易被中断。
R（SP）：在身体旁释放一个妖气球，可根据对应的C系攻击产生不同效果进行附加伤害。
R（反击）：以自身为圆心释放一个妖气冲击波，范围不小且为360度判定。

角色专用道具：敦盛绘卷

关卡：战国1章 荆州の战い
条件：●曹丕出现前完成500人斩。●由西边的道路北上来到襄阳城。●黄忠、关平的体力始终在80%以上。●让织田信长接近黄忠、关平，并在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将。曹丕的出现条件有3种，分别是：击败8名以上的敌将；开战后经过一定时间；在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将后经过一定时间。总之，一定要注意优先杀兵。

角色专用道具：爱宕百韵

关卡：战国4章 潼关の战い
条件：●完成300人斩。●岛左近开始脱出后，以无伤姿态到达脱出地点。



石川五右卫门



类型：力
出现条件：蜀4章外传“赤壁逃亡战”中上方地图的10个特殊木箱全部破坏，亲手将其击破过关后加入。宝箱位置参看172页右下图

武将特技	
体力增加	60人斩
力型强化	70人斩并击破3名武将
必杀强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
回复体力	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

跳跃普通攻击：起跳后连打□，可连续三次进行震地攻击，最后一次可复合属性。
JC：极大范围的攻击，可复合一定属性（斩属性无法复合）。
C1：C1-1向前方发射炮弹，带属性，可近身发动。C1-2追加发射炮弹，带属性，但过于近身则无效。C1-3继续追加发射炮弹，但是C1-2的炮弹会落得更远，范围增大，带属性，过于近身同样无效。
C2：C2-1浮空技，带属性。C2-2在将敌打浮空之后之后追加链锤的旋转360度攻击，无属性。C2-3在追加旋转攻击后释放光环，光环自带极意属性。
C3：C2-1为气绝技，带属性。C3-2追加一次攻击，带属性。C3-3，在追加攻击之后发射大炮，炮弹自带炎属性且可以复合其他属性。
C4：吹飞技，带属性。C4-2、C4-3为在C4-1基础上增加旋转次数，C4-2带二次属性，C4-3带三次属性。
R：以无敌状态发动敌人防御不能的攻击，有效判定范围比较小，但是攻击次数比较多，最后一下可以复合属性。

角色专用道具：千鸟香炉

关卡：蜀传2章 长谷堂の战い
条件：●完成300人斩。●击败诸葛亮。●开战后4分钟内从囚车中救出月英。

上杉谦信



类型：力
出现条件：战国7章“五丈原の战い”过关

武将特技	
必杀强化	击破3名武将
力型强化	70人斩并击破3名武将
防御强化	战斗开始后10分钟内110人斩
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：向正前方大约60度范围释放式神攻击，有小幅纵深效果，无属性。
C2：浮空技，无属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，有属性。
C5：范围浮空技，有属性。加神速后有效判定出现在身体后方且离身体远。
C6：范围气绝技，带属性。
C7：防御不能技，带属性。
C8：范围吹飞技，带属性。
R：召唤出毗沙门天的分身进行攻击，可提高攻击力。

角色专用道具：马上杯

关卡：战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●所有的喷火炮砦在开战后8分钟内压制。

阿市



类型：技
出现条件：魏6章“陈仓の战い”过关

武将特技	
无双增加	60人斩
待机回复	70人斩并击破3名武将
速型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：将球稍微蓄力后从右前方打出，无属性。
C2：浮空技，无属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，连打△后可带属性，按一下△则无属性。
C5：范围浮空技，有属性。
C6：范围气绝技，有属性。
C7：防御不能技，有属性。加神速后，打出的气团从阿市右上方飞出，而且高度很高，变为彻底的废招。
C8：范围吹飞技，有属性。
R（SP）：可对敌人进行大伤害攻击。
R（反击）：原地快速将球旋转吹飞敌人，使用后应快速脱离包围。

角色专用道具：小豆袋

关卡：魏5章外传 五关突破战
条件：●完成300人斩。●开战后350秒内与貂蝉联合。

阿国



类型：技
出现条件：战国3章“九州の战い”过关

武将特技	
无双增加	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
运上升	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将
回复体力	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：C1-1为将伞丢出在身前旋转，可破防，无属性。C1-2、C1-3可让旋转时间更长，且都可以带属性。
C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2为C2-1将敌打浮空之后在空中进行追打攻击，有属性。C2-3为追打后张开伞顶撞击，有属性。
C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为气绝攻击后横扫追打，有属性。C3-3为横扫追打后张开伞进行范围卷入攻击，有属性。
C4：C4-1是吹飞技，将敌人打上半空，有属性。C4-2是追加张开伞的连续转动打击，有属性。C4-3为转动打击之后将伞在自身周围旋转吹飞，有属性。
R（SP）：短时间内大幅强化全队攻击。
R（反击）：用手推开敌人，有效范围小，使用后应快速脱离包围。

角色专用道具：劝进帐

关卡：战国4章外传 汜水关の战い
条件：●输送部队全部击破。●吕布出现后，从接近吕布后的100秒内将其击破。●接近吕布后的100秒内完成150人斩。

女忍者



类型：技
出现条件：吴4章外传“宛城の战い”中友军全部脱出

武将特技	
速度上升	击破3名武将
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
回复体力	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

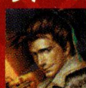
动作解析

C1：C1-1为蓄力后奔跑然后斩击敌人，带属性。C1-2、C1-3只是增加了蓄力时间并延长了跑动斩击的动作，最后一下斩击带属性。
C2：C2-1为浮空技，带属性。C2-2是打浮空后在空中追打，带属性，且自带炎属性。C2-3为追打后将敌人击落，带属性，且自带炎属性。
C3：C3-1为气绝技，带属性。C3-2为敌气绝后追加转动攻击，带属性。C3-3为转动攻击后以空翻结束，并向前方发出效果类攻击，范围判定极大且有极大纵深，带属性。
C4：C4-1为吹飞技，带属性。C4-2、C4-3为增加连续左右突入的斩击，均无属性。
R：短时间内让自己进入透明的无敌状态并强化攻击。

角色专用道具：黄熟香

关卡：吴5章外传 姊川の战い
条件：●大乔亲卫队出现前完成100人斩。●开战后2分钟内击败张惇 。
大乔亲卫队的出现条件是救出大乔后经过20秒。

杂贺孙市



类型：技
出现条件：蜀传2章“长谷堂の战い”过关

武将特技	
待机回复	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
运上升	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：C1-1为蓄力之后用枪向周围乱射。C1-2、C1-3为增加蓄力时间和乱射的时间，无属性。加神速后，最后一枪的数发子弹会变成打向空中。
C2：C2-1是浮空技，无属性。C2-2是打浮空后追加的空中火枪连射，有属性。C2-3是在连射之后以周围的范围气震结束，气震有属性。
C3：C3-1是气绝技，无属性，C3-2追加用枪尖的连续打击，有属性。C3-3是连续打击之后以后空翻打飞敌人，有属性。
C4：C4-1为蓄力后用枪向周围扫射，有属性，扫射范围可由玩家控制。C4-2、C4-3增加蓄力的时间，并增加威力和范围，带属性。
R（SP）：以无敌状态对敌人进行射击。
R（反击）：用枪尖扫开前方敌人，有小距离突进。可快速脱离。

角色专用道具：杂贺胴服

关卡：蜀4章 南中の战い
条件：●完成300人斩。●开战8分钟内救出阿会喃、董荼那、金环三结。

武田信玄



类型：技
出现条件：战国7章“五丈原の战い”过关

武将特技	
防御强化	击破3名武将
经验值增	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
体力增加	100人斩并击破4名武将
特殊强化	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：C1−1为蓄力后向前方踏出旋风，带属性。C1−2增加了蓄力时间，旋风威力更大，带属性。
C2：C2−1为浮空技，效果类打击，无属性。C2−2是将敌人打浮空后进行追打，最后一下带属性。
C3：C3−1为气绝技，自带炎属性、极意属性。C3−2追加连续顶撞攻击，最后一下顶撞带属性。
C4：C4−1为吹飞技，带属性。C4−2为增加了蓄力时间和威力的吹飞技，同样带属性。
R（SP）：对敌人进行防御不能的抓投攻击。
R（反击）：抓住身前的敌人然后投掷出去，使用后应立刻脱离包围。

角色专用道具：武田军旗

关卡：战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●击败吕布后2分钟内击败妲己。

服部半藏



类型：技
出现条件：初期

武将特技	
无双增加	60人斩
待机回复	战斗开始后12分钟内击破3名武将
回复无双	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：C1−1向前方丢出炸弹，可破防。C1−2则蓄力时间更长，自带极意属性。
C2：C2−1为浮空技，无属性。C2−2则在空中追打敌人并将敌人打落，带属性。
C3：C3−1是气绝技，无属性。C3−2追加锁链打击，带属性。
C4：C4−1是吹飞技，用锁链旋转攻击四周，带属性。C4−2增加锁链的旋转次数，带属性。
R3（SP）：发动分身。
R（反击）：向前方丢出飞镖反击，威力大。使用后前方一般不会有敌人再干扰。

角色专用道具：伊贺流忍术书

关卡：吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●合肥城诱敌落桥之计成功。●击败前田庆次、甄姬、曹仁、周泰。
因为要破坏小师桥，所以一开始需诱敌深入。待计策成功后，方可大开杀戒。

伊达政宗



类型：速
出现条件：蜀5章外传“街亭の战い”过关

武将特技	
速度上升	60人斩
回复体力	70人斩并击破3名武将
技型强化	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：C1−1是用枪向前射击，无属性。C1−2为射击后追加斩击，有属性。C1−3为斩击之后跳跃半空对敌人再次射击，无属性。
C2：C2−1为浮空技，无属性。C2−2为将敌人打浮空后立刻追加枪击，无属性。C2−3为枪击之后将敌人打落，有属性。
C3：C3−1为气绝技，无属性。C3−2为敌气绝之后立刻用刀进行突进斩击，有属性。C3−3为斩击之后追加枪射击，范围是正前、左侧和右前，与C3−2刚好可以在范围上形成互补，范围大，有属性。
C4：C4−1为吹飞技，有属性。C4−2、C4−3为追加连续砍击次数，最后以跳跃向四周开枪吹飞，都带属性。
R：以无敌状态从半空向下射击，有小距离移动。
方向+R：以突进姿态向周围射击。

角色专用道具：独眼龙の烟管

关卡：蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内将曹仁、司马昭、貂蝉击败。

森兰丸



类型：力
出现条件：吴1章“定军山の战い”过关

武将特技	
特殊强化	60人斩
体力增加	战斗开始后12分钟内击破3名武将
回复无双	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：C1−1为蓄力后向前方发出刀气冲击波，无属性。C1−2、C1−3增加了蓄力时间和威力，带属性。
C2：C2−1为浮空技，无属性。C2−2、C2−3为将敌打浮空之后追加横向斩击，带属性。
C3：C3−1是气绝技，无属性。C3−2为气绝之后追加2次横向斩击，第二次横斩带属性。C3−3为两次横斩之后拖刀跑动，然后打出刀气冲击波，带属性。
C4：C4−1为吹飞技，带属性。C4−2是C4−1的反向斩击，方向从右下到左上，带有属性。C4−3是在C4−2之后向身体前方打出横向的刀气，带属性。
R：向身体前方发出敌人防御不能的冲击波，有小幅纵深判定，有效范围大约是身前30度。

角色专用道具：善邻国宝

关卡：吴2章 长坂の战い
条件：●完成300人斩。●开战后7分钟内破掉陆逊的所有计策。●开战后7分钟内将除陆逊外的全部敌将消灭。
破掉陆逊所有计策的方法是本阵未中火计，并且在甘宁奇袭准备开始前将甘宁击败。

浓姬



类型：速
出现条件：吴3章外传“建业城の战い”中将全部传令兵击破，过关后加入

武将特技	
技型强化	60人斩
速度上升	70人斩并击破3名武将
回复体力	不使用任何消费无双的技能，100人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：C1−1为丢掷炸弹，无属性。C1−2为再次丢掷炸弹，有属性。
C2：C2−1为浮空技，无属性。C2−2为将敌打浮空后追加的横向近距离斩击，带属性。
C3：C3−1为气绝技，无属性。C3−2对敌人进行追打，最后一下带属性。
C4：C4−1为吹飞技，旋转攻击敌人，范围大，带属性。C4−2是增加转动次数，最后吹飞，带属性。
R：向四周进行散射攻击。
方向+R：放置炸弹，可根据对应的C系攻击产生不同效果进行附加伤害。

角色专用道具：道三の小刀

关卡：吴2章外传 常山の战い
条件：●开战后8分钟内将全部兵粮运回城内。●开战后8分钟内完成150人斩。

“蜀4章外传 赤壁逃亡战”宝箱位置



战国2

今川义元



类型：力
出现条件：魏4章外传“杂贺の战い”中未被工作兵侵入，并亲自击破今川义元

武将特技	
无双增加	击破3名武将
马术强化	70人斩并且体力一直维持在65%以上
特殊强化	击破4名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：C1-1是将球向正前方踢出，带属性。C1-2、C1-3则增加连续颠球动作，无属性，只在最后踢出时带属性。
C2：C2-1是浮空技，无属性。C2-2为将敌打浮空后追加颠球攻击，带属性。C2-3是追加更多次数的颠球攻击，最后的倒勾踢落带属性。
C3：C3-1是气绝技，无属性。C3-2是气绝攻击之后追加前进中的连续踢球打击，踢出球的动作带属性。C3-3为增加连续踢球打击的动作，最后踢出球的动作带属性。
C4：C4-1是吹飞技，踢出球的动作带属性。C4-2增加蓄力时间和威力，踢出球的动作带属性。C4-3则增加更多的蓄力时间，并可在踢出球前先打出一个旋风，旋风带属性，踢出球的动作也带属性。
R：发动强力攻击，但有效范围非常小。

角色专用道具：枕草子

关卡：魏4章 夷陵之战い
条件：●庞统开始向石兵八阵撤退后的3分钟内将其击破。●在上一条件的限制时间内完成150人斩。

本多忠胜



类型：力
出现条件：各势力7章外传中达成让本多忠胜心服的条件，心服分别如下——蜀7章外传：民兵全部存活且在吕布出现后2分钟以内击败吕布。魏7章外传：本多忠胜、本多忠朝和本多政3名武将未败走并亲自击败吕布。吴7章外传：先击败本多忠胜1次，在他再次出现后在2分钟内将其击破。战国7章外传：增援以外的我方武将和本多忠胜生存，并且援军到达（一定要等援兵到达后再击破伊达政宗过关）。

武将特技	
力型强化	击破3名武将
体力增加	战斗开始后12分钟内80人斩
防御强化	击破4名武将并且体力一直维持在65%以上
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：C1-1为蓄力后在身前横向打击，可破防，无属性。C1-2为横向斩击之后打出冲击波，带属性。C1-3则在C1-2后追打第二次冲击波，带属性。
C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2为将敌打浮空之后再将其斩落，带属性。C2-3为斩落之后追加突进打击，带属性。
C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为气绝后追打，带属性，可破防。C3-3在追打之后以跳起震地结束，带属性。
C4：C4-1为身前45度左右的范围内释放气震，带属性，被打中的敌人会虚弱倒地，不能受身。C4-2为气震之后用枪横斩，带属性。C4-3增加用枪横斩的次数，并将长枪在身前旋转，最后以自身周围360度的气震吹飞为结束，带属性。
R：对周围敌人有比较大的伤害判定，并可提高自身的攻击速度和效果，而且强化状态下可慢慢回复体力。

角色专用道具：鹿角胁立兜

关卡：战国7章 五丈原の战い
条件：●完成300人斩。●在上杉谦信、武田信玄、直江兼续没有败走的情况下，将妲己以外敌将（29人）全部击败（非玩家击败也没有关系）。



德川家康



类型：力
出现条件：初期

武将特技	
马术强化	50人斩
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
防御强化	战斗开始后10分钟内击破4名武将
必杀强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破5名武将

动作解析

C1：在身前发射炮弹，可破防，无属性。
C2：浮空技，无属性。
C3：气绝技，无属性。
C4：吹飞技，带属性。
C5：范围浮空技，带属性。
C6：范围气绝技，带属性。
C7：防御不能技，带属性。
C8：大范围吹飞技，自带炎属性、极意属性。被打中的人会虚弱倒地，不能受身。
R：发射范围大纵深大的光线炮击。

角色专用道具：贞观政要

关卡：吴1章 定军山の战い
条件：●队伍中不能有孙策。●开战后10分钟内让孙策与森兰丸见面。●开战后10分钟内完成200人斩。

稻姬



类型：速
出现条件：吴5章“关ヶ原の战い”过关

武将特技	
防御强化	击破3名武将
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在65%以上
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内100人斩

动作解析

C1：C1-1向天空释放箭雨落下攻击敌人。C1-2增加蓄力时间，释放的箭雨带属性。
C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2为对打浮空的敌人放箭追打，带属性。
C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为气绝之后追加滑步转动打击，最后一下带属性。
C4：C4-1用弓身砍击敌人后发射弓气，弓气带属性。C4-2增加弓身打击的动作，第二次弓身转动打击中带属性。释放的最后一下弓气也带属性。
R：跳起来发射大范围弓气。
方向+R：原地较大范围的高速弓连射。

角色专用道具：白钵卷

关卡：吴6章外传 大坂湾の战い
条件：●完成300人斩。●在本庄繁长击破之前，让德川家康（德川秀忠）、周泰（程普）、服部半藏（神原康政）、吕蒙（鲁肃）、井伊直政来到前田庆次门前。括号内外的两名武将只要任意一人抵达就可以。

石田三成



类型：速
出现条件：魏2章“天水の战い”过关

武将特技	
消费轻减	60人斩
技型强化	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
体力增加	100人斩并击破4名武将
无双增加	战斗开始后6分钟内180人斩

动作解析

C1：C1-1释放烟雾，可以破防，无属性。C1-2在释放烟雾后再放出一道光线，带属性。
C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2为将敌打浮空之后的跳起追打，带属性。
C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2在敌气绝之后追加身前大约60度范围内的攻击，带属性。
C4：C4-1为吹飞技，带属性。C4-2在C4-1的动作基础上增加了扇子的回旋次数，带属性。
R：消费无双从身后进行弓箭援护射击。
方向+R：消费无双释放大范围冲击波，有效范围约为身前120度左右，有小幅纵深判定。

角色专用道具：三献茶

关卡：魏3章 夏口の战い
条件：●完成300人斩。●森兰丸出现后的2分钟内将其击破。

岛左近



类型：速

出现条件：吴3章"小谷城の战い"过关

武将特技	
防御强化	60人斩
消费轻减	击破3名武将并且体力一直维持在30%以上
特殊强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上

动作解析

C1：C1-1为稍微蓄力后转身斩击，范围不大，无属性。C1-2是在转身斩击后向前冲刺抓住敌人，然后跳起再次斩击，斩击带属性。

C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2为将敌打浮空之后追加震地一击，带属性，加神速后出手会变快。

C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为气绝之后追加身前震地一击，带属性，加神速后略影响判定，有效范围会更靠近自身一点。

C4：C4-1为吹飞技，以自身为圆心出现光环，带属性。C4-2为吹飞之后，从身体右侧再次打出刀气，带属性。

R：身后出现大炮援护射击，消费无双。方向+R：雷电攻击，有效范围大约是身前90度左右。

角色专用道具：影目录

关卡：吴终章外传 赤壁の战い

条件：●完成300人斩。●开战后15分钟内击败伊达政宗。●开战后15分钟内令火计成功。

丰臣秀吉



类型：技

出现条件：初期

武将特技	
运上升	60人斩
速型强化	70人斩并击破3名武将
速度上升	战斗开始后10分钟内击破3名武将
经验值增	不使用任何消费无双的技能，击破6名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：稍蓄力后跳跃震地打击，无属性。

C2：浮空技，无属性。

C3：气绝技，无属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。

C6：范围气绝技，带属性。

C7：防御不能技，无属性。

C8：范围吹飞技，带属性。

R（SP）：消费无双提高全队攻击速度。

R（反击）：向前方挥动三节棍打开敌人，使用后应快速脱离包围。

角色专用道具：信长の草履

关卡：战国终章外传 白帝城の战い

条件：●开战后7分钟内完成100人斩。●开战后7分钟内将隐形鬼击败。

立花言千代



类型：力

出现条件：蜀1章"上田城の战い"过关

武将特技	
速度上升	击破3名武将
无双增加	战斗开始后12分钟内80人斩
特殊强化	110人斩并且体力一直维持在50%以上
回复无双	不使用任何消费无双的技能，180人斩并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：身体周围出现三道落雷，自带雷属性。

C2：浮空技，无属性。

C3：气绝技，无属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技。自带雷属性且可以复合属性。

C6：范围气绝技，带属性。

C7：防御不能技，带属性。连打△时会对打中的敌人追加一道光线，光线自带雷属性且可与其他属性复合。

C8：范围吹飞技，带属性。在整个突进移动中，均带属性。

R：释放强力的落雷攻击敌人，有效范围极大，攻击之后自身附加一定时间的武器强化能力。

角色专用道具：道雪具足

关卡：蜀5章 吴郡の战い

条件：●完成300人斩。●击破董卓。●开战后7分钟内令西、北、东三砦的伏兵出现，三砦的伏兵出现条件依次如下：跟踪砦中的我方士兵、击破砦中的敌方士兵、击破砦中的敌方士兵。

直江兼续



类型：技

出现条件：战国7章"五丈原の战い"过关

武将特技	
无双增加	60人斩
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
消费轻减	不使用任何消费无双的技能，击破3名武将并且体力一直维持在65%以上

动作解析

C1：C1-1为咒符攻击，无属性。C1-2在咒符放出后将咒符引爆，带属性。

C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2是跳起将将被打浮空的敌人打落，带属性。

C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2在敌人气绝之后追打一道激光，带属性。

C4：C4-1放出咒符在自身周围旋转，带属性。C4-2在咒符旋转之后放出两次激光，第二次激光带属性。

R（反击）：自身周围落下数道闪电将敌人吹飞。使用后应快速脱离。

角色专用道具：直江状

关卡：战国5章外传 官渡の战い

条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内将大乔和貂蝉击败。

宁宁



类型：速

出现条件：战国7章"五丈原の战い"过关

武将特技	
速度上升	击破3名武将
运上升	70人斩并且体力一直维持在30%以上
技型强化	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
待机回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：C1-1为投掷出手中的刀，可破防，无属性。C1-2令飞刀的飞行时间更长，而且可以飞到身后，带属性。

C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2对打浮空的敌人进行追打，然后将敌人打落，打落带属性。

C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为敌气绝之后的追打，最后将飞刀丢出，飞刀在自身周围进行旋转攻击，打击范围大，带属性。

C4：C4-1为吹飞技，带属性。C4-2则先连续以小距离突进斩杀，最后将飞刀丢出来攻击敌人，斩击中带属性，最后丢出的飞刀也带属性。

R：发动分身进行攻击。

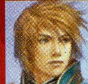
方向+R：对敌人发动防御不能的抓投攻击。

角色专用道具：太阁记

关卡：魏终章外传 合肥新城の战い

条件：●在连合军全武将生存的状态下，完成300人斩，同时击败吕布和前田庆次。

浅井长政



类型：力

出现条件：魏6章"陈仓の战い"过关。

武将特技	
必杀强化	击破3名武将
消费轻减	80人斩并且体力一直维持在30%以上
速度上升	击破4名武将并且体力一直维持在50%以上
特殊强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内击破6名武将

动作解析

C1：挥动长矛横扫，可破防，无属性。

C2：浮空技，无属性。

C3：气绝技，无属性。

C4：吹飞技，带属性。

C5：范围浮空技，带属性。加神速后有效判定出现在自身及自身后方，身前有效判定较小。有效范围大。

C6：范围气绝技，无属性。

C7：防御不能技，无属性。

C8：范围吹飞技，带属性。

R：在身前以斜上方向发动强力攻击。

角色专用道具：小谷の赏牌

关卡：魏7章 山崎の战い

条件：●诸葛亮或司马懿中任意一人击败后，1分40秒内将另外一人击败。●在达成上一条件时，已完成100人斩。

风魔小太郎



类型：速
出现条件：吴2章外传“常山の战い”中，夺取全部兵粮库，将输送部队护送入城，并亲自击破风魔小太郎。推荐先占领左下方的兵粮库，晚了的话这个兵粮库的运输兵长会和风魔奋战到死。

武将特技	
速度上升	击破3名武将
特殊强化	80人斩并且体力一直维持在30%以上
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将

动作解析

C1：C1-1为蓄力后利用伸长的手臂打击敌人，可破防，无属性。C1-2是在伸长手臂后，全身抱成一团进行滚动攻击，带属性。C1-3令滚动攻击的时间更长，带属性。

C2：C2-1是自己身前快速的震地一击，无属性。C2-2为在震地一击之后伸长手臂打击敌人，带属性。C2-3为伸长手臂打击敌人后立刻以快速的突进旋转攻击进行追打，带属性。

C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为在气绝之后用出手臂攻击，可破防，带属性。C3-3为破防之后，向身前打出一个冲击波，带属性。

C4：C4-1为吹飞技，带属性。C4-2对敌人先施以攻击频率极高的近身连打，然后将周围敌人打飞，连打中带属性，最后吹飞一击也带属性。C4-3基本同C4-2相同，高频率速近身连打的次数增加，连打中带2次属性，最后吹飞一击带属性。

R：对敌人发动无法防御的投技。

方向+R：踩在已倒地的敌人身上进行滑行移动，移动距离比较长。

角色专用道具：风魔血判状

关卡：吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●在未将前田庆次和甄姬引诱到合肥城内的情况下击败二人。●不发生落桥事件，击败曹仁。

岛津义弘



类型：力
出现条件：初期

武将特技	
马术强化	50人斩
攻击强化	战斗开始后12分钟内击破3名武将
体力增加	100人斩并击破4名武将
力型强化	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后8分钟内180人斩

动作解析

C1：蓄力后在身前震地一击，无属性。发动后带有铁壁效果，可以直接将接触到的敌人弹开。

C2：浮空技，无属性。

C3：气绝技，无属性。

C4：吹飞技，带属性。

C4：范围浮空技，带属性。

C6：范围气绝技，带属性。

C7：防御不能技，带属性。

C8：范围吹飞技，带属性。

R：强力冲撞敌人，并可在一定时间内强化攻防能力。

角色专用道具：花札猪鹿蝶

关卡：蜀2章外传 南中突破战
条件：●完成300人斩。●伏兵之计成功后的2分钟内击败张郃

宫本武藏



类型：技
出现条件：蜀6章外传“手取川之战”中，护送武藏进入下方的冈舟城，并击败吕布，发生水攻事件，且过关时剑豪众全员生存

武将特技	
攻击强化	击破3名武将
速型强化	70人斩并击破3名武将
连击回复	不使用任何消费无双的技能，战斗开始后10分钟内击破3名武将

动作解析

C1：C1-1为小幅度跳起后斩击敌人，可破防，无属性。C1-2追加用脚踢敌人的动作，带属性。C1-3为踢完敌人后转身斩击敌人，带属性。

C2：C2-1为浮空技，无属性。C2-2在将敌人打浮空后跳起在空中对敌人进行连续刺击，带属性。C2-3为连续刺击之后将敌人踢落到地面，带属性。

C3：C3-1为气绝技，无属性。C3-2为将敌人打气绝之后对敌进行小距离突进斩击，带属性。C3-3为突进斩击之后，以小幅度跳跃再次追打，身体周围产生真空刃，真空刃带属性，且对侧面敌人有破防判定。

C4：C4-1为吹飞技，带属性。C4-2为用刀连续左右斩击，有小距离的前进，最后将敌人吹飞，带属性。C4-3大致与C4-2相同，连续斩击的次数增加，移动的距离更长，带属性。

R（SP）：消费无双大幅强化攻击力。

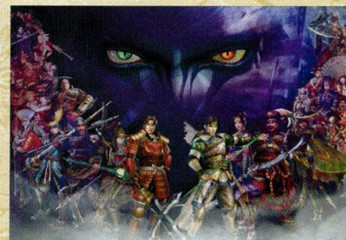
R（反击）：快速用双刀将身前敌人吹飞，使用后应快速脱离。

角色专用道具：五轮书

关卡：蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成1000人斩。

附：关卡出现列表

章节	战场	出现条件
蜀1章	上田城の战い	初期
蜀2章	长谷堂の战い	蜀1章过关
蜀3章	成都の战い	蜀2章过关
蜀4章	南中の战い	蜀3章过关
蜀5章	吴郡の战い	蜀4章过关
蜀6章	虎牢关の战い	蜀5章过关
蜀7章	江户城の战い	蜀6章过关
蜀终章	古志城の战い	蜀7章过关
蜀2章外传	南中突破战	蜀1章过关
蜀3章外传	贱ヶ岳の战い	蜀3章过关
蜀4章外传	赤壁逃亡战	蜀3章外传过关
蜀5章外传	街亭の战い	蜀4章过关
蜀6章外传	手取川の战い	蜀6章过关
蜀7章外传	西凉の战い	蜀6章外传过关
蜀终章外传	三方ヶ原の战い	蜀7章的江户城烧城事件开始后，2分钟内带着天守内的我方全部武将逃出。
魏1章	杭濑川の战い	初期
魏2章	天水の战い	魏1章过关
魏3章	夏口の战い	魏2章过关
魏4章	夷陵の战い	魏3章过关
魏5章	小田原城の战い	魏4章过关
魏6章	陈仓の战い	魏5章过关
魏7章	山崎の战い	魏6章过关
魏终章	古志城の战い	魏7章过关
魏2章外传	南中侵攻战	魏1章过关
魏3章外传	冀州讨伐战	魏2章过关
魏4章外传	杂贺の战い	魏4章过关
魏5章外传	五关突破战	魏5章过关
魏6章外传	凉州の战い	魏6章过关
魏7章外传	南中争霸战	魏6章外传
魏终章外传	合肥新城の战い	魏7章中，妲己叛变后1分钟内将其击破
吴1章	定军山の战い	初期
吴2章	长坂の战い	吴1章过关
吴3章	小谷城の战い	吴2章过关
吴4章	大坂城の战い	吴3章过关
吴5章	关ヶ原の战い	吴4章过关
吴6章	合肥の战い	吴5章过关
吴7章	小牧长久手の战い	吴6章过关
吴终章	古志城の战い	吴7章过关
吴2章外传	常山の战い	吴1章过关
吴3章外传	建业城の战い	吴3章过关
吴4章外传	宛城の战い	吴4章过关
吴5章外传	姊川の战い	吴5章过关
吴6章外传	大坂湾の战い	吴6章过关
吴7章外传	冀州の战い	吴6章外传过关
吴终章外传	赤壁の战い	吴7章，在战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权
战国1章	荆州の战い	初期
战国2章	本能寺の战い	战国1章过关
战国3章	九州の战い	战国2章过关
战国4章	潼关の战い	战国3章过关
战国5章	官渡の战い	战国4章过关
战国6章	樊城の战い	战国5章过关
战国7章	五丈原の战い	战国6章过关
战国终章	古志城の战い	战国7章过关
战国2章外传	川中岛の战い	战国1章过关
战国3章外传	下邳の战い	战国2章过关
战国4章外传	汜水关の战い	战国3章过关
战国5章外传	长筱の战い	战国5章过关
战国6章外传	小田原城决战	战国6章过关
战国7章外传	金ヶ崎の战い	战国6章外传过关
战国终章外传	白帝城の战い	战国7章完成完成1000人斩



文 NEWTOP



不朽的起点

《怪物猎人》同人小说

序章

一轮明月挂在朦胧的星空上，黑暗渐渐地将整个大地笼罩。夜色中充满着宁静、死亡的诡异气息，此时街上看不到一个人。随着入夜，灯火一盏盏熄灭。低吼随着风回荡在整个街道上，每一户居民都紧闭着窗户静静地祈祷。巨大的黑影呼啸而过，街道上的砖瓦和建筑纷纷剥落、倒塌，连大地也随之颤抖。黑影慢慢停在城墙上，得意地俯视着街道。城里的M执政官们冒着冷汗不敢出声，此时他们手上拿着的是由观测局发出的避难通知信。但通知还是慢了一步，因为象征毁灭的灾厄已经降临……

“喂，快点儿滚出来！”一声怒斥划破了死寂的牢房，满脸横肉的狱卒正对着房间编号十三里面的男人咆哮着。躺在地上的男人缓慢地睁开双眼，他的瞳孔竟是一种妖异的紫色。精壮的躯体不存在一丝赘肉，上面布满着狰狞的伤疤，每一道都好似在哭喊男人从前经历过的地狱之旅。

“妈的，叫你呢！听见没有？别拖拖拉拉的！”狱卒不满地大声嚷着，手中的棍棒大力砸在男人头上。男人不屈地抬起头来，一丝嫣红的血从他那俊邪的脸上滑落，拖出一条血色的溪流。“看什么看？信不信老子多敲你几下，你这个无赖！”狱卒不屑地看着他，一口唾沫吐在对方脸上。男人的邪魅紫瞳中冒起了怒火，极度的怒意压得其他房间内的犯人也喘不过气来。

啪！清脆的巴掌声从牢房内传出，与其一起发出的声音还有一个男人的闷哼——但这次是狱卒发出来的，他整个人被巴掌扇飞，又掉在了变成废弃物的桌椅上。埋在残骸中的狱卒已经失去知觉，他的嘴角淌出了鲜血与唾液的混合物，被打的脸颊高高肿起，沉重的身躯把桌上所有的东西都压得粉碎。

“新来的吗？”男人拍了拍手掌，刚想擦掉额头上的血迹，一只强而有力的大手突然扳在他的肩膀上。大手有些颤抖，这种颤抖给人的感觉是激动而非使劲，所以男人才忍住没把他的手折断。“你希望身上哪块地方打石膏？”这句警告出奇地好用，随同的狱卒慌忙把手挪开，知趣地立到一边，请男人走在前面。

在迈过不计其数的大理石阶梯后，他们来到一座拥有镶空墙壁的高大殿堂内。殿堂中心就好似大圆盘一般，穿着奇异服饰，手握斩龙刀的巨型龙人族老人此时正坐在圆盘前。他便是数百岁高龄的总工会大长老——泰坦·杜古恩。这里是大老殿，位于东都尔玛市中最高的地方。

在杜古恩的右手边站着几名全副武装的猎人，他们曾经勉强算是那男子的“队友”。现场并没有重逢时该有的喜悦气氛。那几名猎人一看到男子，不是低下头去就是慌忙把目光移开，仿佛生怕自己的灵魂被什么勾了去。男人并不在意他们的反应，他像没看见一样径直向大长老跟前的圆盘走去。

直到他经过一个身穿炎妃龙套装的女子身边时，才微微停下脚步——这名女子就是白素。炎妃龙素材制成的防具罕见而尊贵，是装备者地位的体现。现在的白素不仅仅是工会骑士中特别选拔的工会守卫，甚至还成为了管理东都尔玛诸多猎团的执行官。现今若有必要之际，便会以指挥官身分，带领全市猎人作战，可谓是威风八面。

“又升官了？还没向你道喜呢。”男人冷冷地说，语气中充斥着嘲讽。白素的脸色出现了微妙的变化，但是在众人察觉之前，这种变化就被她及时压抑了下去。之后，二人没有再交流片语，停顿也只是转瞬即逝。

戴维·谢泽也隐藏在诸名猎人之中。此时此刻，尴尬的气氛竟让他头皮一阵发麻。

男子踱到圆盘的中心，双手抱胸，态度看似高傲地站在大长老面前，浑身散发出不容轻视的气势。

不简单的家伙……大长老的脸庞上岁月痕迹斑斑，白发如苍，然威严气概足以摄人。而眼前这个男人，却具有一种连他都无法超越的、令人不寒而栗的气质。大长老明白，越是强悍的人，心态也就越为高傲。眼前的这个人一身傲骨，加上那绝强的实力，想要他臣服绝非易事。“台下的猎人，报上你的名来。”以无比经历、智慧君临工会的泰坦·杜古恩缓缓说到，殿堂内回荡着他浑厚的嗓音。

“亚瑟·安德雷斯。”男子抬起头，银色长发下的面孔多少可算是英俊潇洒、锐气勃发。奇妙的是，在他开口说话的同时，似乎也解除了防备，强盛的气势转换成自然不过的悠闲。

亚瑟·安德雷斯……戴维心中默默重读着这个名字。从认识这个家伙那天开始，算算距今已快三年了吧？真是没想到，自己所属的“虹”猎团会因为这个人的出现，在短短几年内就取得了现在的成就。而这之前，“虹”猎团不过是东都尔玛下位集会所中，一个名不见经传的小角色罢了。

曾经，众多像戴维一样的年轻猎人，怀着满腔热血从四面八方向着东都尔玛这座猎人之都聚集。为了获得财富、名誉、在狩猎中结下的友谊，亦或是有朝一日能出人头地，成为扬名立万的智者。不过，新人并不容易被老猎团接受，毕竟他们几乎没有团队作战的经验。狩猎是生死攸关的事，谁也不会把自己的背后托付给没经验的人，纵使他有再高超的武艺。

惟有白素乐于接受那些她欣赏的新人，虹猎团的每一名成员都是由她亲自挑选进来的。而之所以用“虹”作为自己猎团的命名，大概是因为她的出身吧。

相处久了，渐渐得知她原本是南龙洋上一个与世隔绝的，被称为“彩”的岛屿之公主。因为不为人知的原由，她放弃了皇储的头衔和荣华富贵，来到索雷伊托这片乱世大陆当起了猎人。在当时，大多数人都觉得白素放着好好的皇储不干，却冒险做个贫贱的猎人，纯属一时性起的胡闹之举。而她的猎团也一度被众多老猎人戏称为“菜鸟收容所”。

直到虹猎团在组建过程中完成了大量棘手的、甚至是一般猎团不敢应承的任务，这些风凉话才渐渐从世人的言语中淡出。但，只是这样对白素来说远远不够，队员们都心知肚明——她的目标绝不仅仅是征服下位集会所这么简单。

本来在记忆中，戴维对所谓达官显贵的印象向来不是很好。数年的狩猎生涯中，高官贵族们的委托书总是些：“我想用火龙蛋清敷脸美容，请弄几颗来”、“为了参加周末的舞会，需要一张上等的迅龙皮做披肩”、“最近总提不起精神，想来根桃毛兽的铁炮就着兴奋蘑菇泡酒喝”之类的荒唐要求。

尤其是某边陲小国任性的三王女，竟然要求抓一头成年雄火龙当宠物——真是疯了。那头自己几乎搭上小命儿才捕获的雄火龙送进王宫后会怎样？他连想都不敢想。要是哪天听到该国的王宫被炸掉，宫里的人全被雄火龙吞下肚，他也不会有丝毫惊讶——幸好尚未有此类消息传出。

这几年来一直陪在白素身边，戴维觉得她除了脾气倔强，好胜心强加上精湛的狩猎技艺和领导能力外，还算是个富贵人家常见的好小姐。但是至于他，戴维始终觉得无法用三言二语形容清楚这个人——亚瑟·安德雷斯就是这样充满了不确定要素的离奇人物。



第一章 初识的重逢

大约三年前，就在东都尔玛市街酒场中，白素和她的猎团初次遇到了这个可能是世人已知的、最强的猎人……

昏暗的光线穿透烟雾缭绕的室内，映照在几排四方木质的大桌上。女服务生在人群之间穿梭。酒杯碰撞声、呐喊声、划拳声、炒菜油发出的小爆炸声……下位集会所可以说是一个酒吧。在右侧角落，一面巨大的布告栏镶在墙上，上面贴了一张又一张羊皮纸，那些都是猎人为了招募伙伴狩猎怪兽而写的召集书。首先根据自身等级和需要从诸多的委托书中做出选择，填上要募集同伴的数量后再交给工会服务人员，她们就会将召集书贴上布告栏。其他人只要在上面签名，就等于接下了任务。

大多数猎人都会选择以这种方式组队狩猎，然后在任务结束后便各奔东西。如果彼此感觉遇到了志同道合或配合默契的人，也可以组成小队一起长期狩猎。依照惯例，一支小队最多只能四人一齐行动。当队伍的人数超过四人上限时，就可以向工会申请猎团资格，为自己的猎团注册命名，并且获得工会赠送的猎团专用部屋。不过为了便于管理，工会也规定了每个猎团的成员上限不得超过三十人。目前总工会着重关注的“顶勇”和“封龙者”这两个最人丁兴旺的猎团，人数基本接近上限。与之相比，只有七名成员的虹猎团实在是无足轻重地存在着。

东都尔玛市街酒场向来没有安静的一天。特别是在成功击退入侵玛塔贝塔特城砦的岩山龙之当晚，围着封龙者猎团这桌，全场猎人皆加入庆功宴，干杯划拳声此起彼落、场面热闹非凡。作为在击退岩山龙的战斗中做出重要贡献的奖励，虹猎团部分参战猎人手中的皮质工会卡片也终于换成了钢质的工会卡片。这意味着他们从此晋升成为上位猎人，他们的名字也将有机会出现在大老殿的招令状上。

处在宴会边缘位置的戴维一边偷偷观赏白素身穿雌火龙铠S的漂亮模样，一边愉快地喝着掺入冰树苹果汁的冒泡牛奶。在这次宴会开始前，她才刚刚花高价将这套防具镶上虹色的装饰色带。至于戴维自己因为要存钱升级武器，暂时还不打算往他目前穿的这套镰蟹铠S上砸钱。

每个上位猎人都可以在自己的防具上装饰各种色带，这是身为上位者才有的特权。而不同的猎团也会选择固定的色带作为各自的标志——顶勇猎团的装饰色是激情的赤色，封龙者猎团的装饰色则是庄重的黑色。而白素的猎团既然冠以“虹”之名，选择虹色也是情理之中。这款色带的用料是一种最珍贵的色素草，可以在不同的光照下呈现出各种淡淡的色彩。

“阿振，你觉得我怎么样？”白素板直腰身原地转了一圈儿，眼睛充满欣喜的闪着光。

她是在向落坐于餐桌对面、身穿全套死神链甲S的红肤黑发的中年汉子发问。

欧阳振——容貌精悍且蓄胡，体格高大健壮。在虹猎团中，他是知识最丰富的人，对大部分怪兽的习性、弱点了如指掌。就连猎人一般不太在行的采集、调和也难不倒他。欧阳振使用的武器是以上等的水龙鳞和鳍为基础，配以贵重的龙木骨架打造而成的“激流弓【海坊主】”。他在狩猎中担任起重要的游击角色，负责掩护同伴、扰乱猎物。知识渊博，然又骁勇善战，是不可多得的猎人类型。

不过，戴维对欧阳振通常时的印象主要是温和稳重——“公主向来光彩照人，而现在您光辉更甚！”这并非奉承，乃是汉子真实的心声。

虽然白素再三拜托过他别叫自己公主，可欧阳振只有在这件事上才会坚持自己的立场。这绝对不是出于个人兴趣——欧阳振是最早跟随白素的猎人，就算再迟钝的人也猜得出，他原本应该是彩国的一名皇家护卫。只不过大家都没有刻意找他求证罢了。

身穿雌火龙铠S的白素确实美丽动人。戴维看着她无暇的洁白侧脸遐想着——微微向内弯的秀发漆黑如夜，面如芙蓉般清丽高雅，肤如凝脂般吹弹可破，身段婀娜多姿、秀色可餐。虽然身上穿着武装紧身衣和厚实的胸甲，但丰满的曲线却仍然遮掩不住地凸现出来，果然如诸多故事中叙述的公主一般能令男人神昏颠倒。硬要说哪不同，大概只有那冷淡的视线，“谢泽，你在盯着哪里看？”不仅视线，连声音也同样如此。

白素这锐气四射的一瞥，逼得戴维赶紧把视线移开，“不，没看什么……”他用力地猛摇了几下头，似乎是想把妄念甩出脑海。

“好啊，你们也不等我，自己先喝上了！”打破餐桌上尴尬气氛的是一位只以乐器作为武器的少女猎人——卡芙莲·纳尔逊，虹猎团最年轻的成员，年方十六。一头金色的短发整齐流丽，古铜色的细致肌肤，红唇娇嫩甜美，鼻头小巧高挺，汪汪大眼中，水蓝色的眼瞳充满热情。只见她迈着小碎步直奔餐桌前坐下，屁股还没落稳就迫不及待地搜索起自己的目标。“喂，我点的冰激凌在哪儿？不会是忘了吧！”

“我们哪里敢忘啊。”戴维将精致的高脚杯推到卡芙莲面前，里面是以珍珠果仁做点缀的冰激凌。“要是你小姐脾气一发，我们今晚又别想睡了。”这不是笑话，卡芙莲心情不好时选择的渲泄方式，就是整宿整宿地摆腾她心爱的狩猎笛。卡芙莲调皮地吐了一下舌头，然后大口大口地吃起了杯中的甜点。

她原本是另外一个小猎团——“至上天音”的成员，这个猎团是以“狩猎场上的艺术”作为建团思想成立起来的。至于卡芙莲后来为何脱离了该猎团，据她本人说，仅仅是因为她与至上天音团长在猎场艺术的理解上合不来。而她之所以选择加入白素的猎团，答案同样无聊——因为虹猎团的团长是女性。

“小莲，服务台那边有什么消息？”在吃下一块用椰子米做成的粉红鱼子酱寿司后，白素抬头问道。这本是卡芙莲迟到的原因。

两封书信被抛到餐桌中间，其中一份还包裹在鲜红色的信封里。白素一看到那种颜色，表情顿时显得有些紧张。卡芙莲用裹在粉红色电龙臂甲U里的手指着书信说：“这封是嫂子给欧阳大哥的信，另一封是服务台的维吉小姐交给咱们的紧急委托。”

“果然是紧急委托……”白素微微地皱起眉头，赶紧拆开委托书。

顾名思义，紧急委托指的就是那些突发的、十万火急的狩猎任务。这种委托的另一个共同点就是危险性极高，或者处理起来非常麻烦。通常，工会会把这种任务优先托付给那些等级比较高、口碑比较好的猎人。但是这一次……

“维吉小姐说”卡芙莲嘴里含糊不清，“本来以咱们猎团的等级……是没有资格接下这份委托的。不过……这次是委托人自己指明要咱们猎团……执行这次狩猎。”

戴维和三名队员凑到白素身后，看到委托书上写着几个显眼的大字——狩猎对象：迪加雷克斯（编注：俗称“轰龙”）两头。

是轰龙！戴维听说过这种飞龙——凶猛、贪婪、疯狂、暴戾……这就是跟轰龙交过手的猎人前辈总结出的几点特征。抛开委托书的叙述部分不看，狩猎地点位于白银山，委托人署名则是波凯村村长。

波凯村……两年前，戴维加入虹猎团后的第一个任务，就是去波凯村附近清理跟家畜抢吃牧草的山猪群。那次出猎带队的是欧阳振，他还顺便在狩猎中认识了欧阳振的妻子幸川佳晴，一位只在波凯村周边狩猎的地方猎人。

收起委托书，白素盯着欧阳振手里的信问：“阿振，佳晴她信上说什么？”那语气似乎是要求证什么。“我老婆，她……”欧阳振的声音有些颤，他就像要压下某种冲动似的，猛地灌下一大杯啤酒。“佳晴她……她说我要当父亲了。”

嘈杂酒场的一角，顿时陷入了如时间停止般的寂静。虹猎团的七个人就像陈列馆中的蜡像，全都愣在了原地。直到卡芙莲口中的冰激凌因为融化滴落在餐盘上，这种异样的寂静才被打破。“你是说……嫂子她有了？”

汉子点点头。他的脸颊红上加红，简直像一颗熟透的霜降番茄。

“振哥，行啊你！”欧阳振立刻被大伙埋在了中间。有的急着要他请客，有的约定非喝他儿子的满月酒不可。戴维也敬了欧阳振一杯，同时恭喜他早得贵子，谁知却被卡芙莲拦下来，“喂，喂，瞧你们一个个的。为什么一定要是儿子啊？生个女儿不也挺好的吗！”看到她不满的可爱样子，大伙笑成了一团。

“难怪村长指明要我们接下这份委托……”白素轻轻一笑，拍拍桌子要大家坐下。“既然这样，我们就去一趟。现在我宣布，这次狩猎结束后，就给阿振放一年长假。各位都没意见吧？”

谁都没有意见，除了欧阳振自己。“多谢公主好意，可现在正是咱们猎团的发展时期，我如果不在的话……”

白素抬手阻止他继续说下去，“这几年在你的帮助下，我已经掌握了足够多的经验。你为咱们猎团牺牲的太多，这次就回家安心照顾佳晴，这是命令。”在狩猎场上，每一名猎人都是平等的，可以视情况各自行动。但是在狩猎场以外的地方，团长的话就带有绝对的约束力了。虽然这不代表不会听取队员们的意见，但是做出最后决定的，终究还是团长。

看到欧阳振默认地点点头，白素这才继续说下去，“现在的问题是，我们之中有谁跟轰龙交过手？”说完，白素自己先举起了手。继她之后，欧阳振也把手举了起来。几秒后，卡芙莲也缓缓地举起手，不过她的手指有些弯，而且还在微微发颤。

“哦？”白素略带惊奇地问，“小莲，你也遇到过轰龙？”

“嗯，”少女点点头，然后赶紧补充到：“当时我正在半山腰采集雪山草，然后它就突然出现了。长得又大又凶，嘴边还总往外喷口水，好恶心……”卡芙莲的身体忍不住抖了一下，“然后我就赶紧跑掉了……你们干什么啊，干吗这样看着我？那个任务的时间本来就很紧张，如果不在最短的时间内把雪山草带回去，就不能当香料卖了！”

白素轻轻叹了口气，“看来，我们需要另外找些帮手。”

谈何容易。面对轰龙后还能活下来的猎人本来就不多，能够将其成功打倒的猎人就更少见了。

“岂有此理，有种再说一遍！”当虹猎团这边陷入沉思的时候，宴会另一边却忽然传来怒吼声，紧接着桌椅和铠甲纷纷发出噪响——众目睽睽之下，几个壮汉站起身来开始互殴。

戴维无奈地摇摇头，抓起一颗冰镇热带草莓一口吞下。打架斗殴这种事在酒场是家常便饭——有的猎团急于扩大自己的规模，对于提出入团申请的人一律来者不拒，有时甚至还会到周边的城市和村庄拉人入团。而工会又完全不在乎猎人的出身，有道是“英雄不问出处”，实力就是一切。这种制度看似公平，但也造就了一批鱼目混珠的败类。虽然参与斗殴者多是些经验尚浅的下位猎人（光凭他们的装备就能看出来），但越是这样的家伙就越带有某种莫名其妙的“自尊”。

大概是受到了这种气氛的感染，参与斗殴的人越来越多，整个酒场顿时乱成一锅粥。虹猎团一干人等开始只是继续喝自己的酒，并没打算站出来阻止这场混乱。但当他们看到几个前来劝架的服务生已经被眼前的景象吓得不知所措后，戴维决定先征求白素的允许，然后再和同伴一起终止这起斗殴。

没想到他们刚要起身，就已经有人按耐不住来做出头鸟了——一面巨大的木质桌板从众人面前掠过，在空中转了两圈后，其中一头伴随着轰响砸进地面，立在了酒场中央。混乱的酒场顷刻间安静下来。面对这种不同寻常的气氛，参与斗殴者的脸色几乎都变得铁青。与此同时，耳边传来一个冷酷的声音：“有这么多废物在旁边叽叽喳喳，连黄金芋酒都变得难喝了。”声音虽然不大，却如同古龙的咆哮，连一直持旁观态度的诸多上位猎人也纷纷带着疑惑的表情把头转了过去。



戴维和其他人一样回过头，发现了声音的主人——浓密的头发闪烁着银色光泽，皮肤则像蜡一样苍白，面容成熟英俊，浑身透露出冰冻般的气息。身着黑色皮甲的他独自静坐在酒场的一角，面前的大木桌已经飞到了斗殴场地的中心。

“我注意过他。”白素心里想。这也难怪，几乎从门口进来的猎人，不管男女都会先朝他看上几眼，只是每个人都没有放在心上而已。毕竟，他的气质实在太独特了。拿酒杯的姿势不像一般猎人那样粗犷，喝酒也不是大口大口地灌，而是一小口一小口地品尝，品尝着酒的甘味。让人感觉是个很有品位而且收入不菲的权贵子弟。仔细看的话，会发现他的嘴角常常不自觉往上勾，形成一种媚惑的微笑。

停止斗殴的猎人们也许是被这种傲慢的态度激怒了，纷纷向出声者喊道：“你说什么？”、“活腻了吧你！”。其中一个男人抄起身边的椅子就冲上前去！

就在这时，出声者保持着坐姿，连头也不抬，以极快的速度把什么东西丢了出去。“咣”的闷响过后，抄起椅子的男人顿在了原地。仔细一看，原来是一把餐刀插在椅子上。刀锋穿透椅面，紧紧抵住男人的左眼。如果力度再稍微大一点儿，绝对可以让他丢掉这只眼睛。不知道他是不是也察觉到了这一点，扔掉椅子一屁股摔在地板上，因酒精变红的脸被吓得面无血色，就这样狼狈地逃回了人群中。

他的几个同伴正要上前报复，却被后边的人紧紧抓住，并低声说了句：“没看见吗？他背的是角王弓，别自找麻烦！”

“真的是角王弓啊！”欧阳振用充满羡慕和诧异的目光盯着男子背后那把赭石色的重弓，“我还是第一次看见……”由于太过兴奋，他的眼睛里充满了血丝。

戴维从没见他这样失态过，饥渴般的反应甚至超过了他得到老山龙红玉时的样子。这可以理解。对于专精太刀之道的他来说，看不出另外一种武器之间的区别也很正常。何况那把弓在造型上和双角弓一模一样，只是颜色不同。不过在众多猎人中，还是有不少人很清楚两者的差异。证据就是刚才那帮聒噪的家伙现在全都变老实了，尽管室内的气氛还隐藏着些许紧张。

“那把弓，是打倒迪亚普洛斯之王的证明。”看到戴维他们一脸的惊愕，白素开口解释道，“你们知不知道‘单角魔王’的故事？”

数年前，在被称为“干枯之海”的塞克麦亚沙漠边缘地带，曾经有一头几乎是同类两倍大小的王者体格的角龙频繁出没。它霸占了奥苏斯镇的水源、摧毁房屋、践踏人畜，还明目张胆地掠食小镇的农作物，当地居民叫苦不堪。索雷伊托临时政府派出军队前去围剿，结果却落个全军覆没的下场。之后，猎人工会也派出过数队猎人前去捕猎这头无法无天的角龙，那些人同样没有一个能活着回来。久而久之，再也没有谁敢接手这个任务。由于这头角龙的右角在与同类的争斗中折断了，惶恐的人们就给它起了个骇人的称呼——“单角的魔王”，并对之闻风丧胆。

不过这头角龙“魔王”的椅子还没坐热，就从世界上莫名其妙地消失了。据传闻，它是被一位流浪猎人单枪匹马干掉的。这真是天大的讽刺。杀死这头夺去无数人生命、连工会都无计可施的怪物者，竟然是非法的流浪猎人？而且只凭一人之力就做到了！

虽说那时候，猎人工会本身也是没有得到政治首都——利瓦鲁承认的合法组织，但是在绝大多数民众心中，它依然代表了这个行业的绝对权威。而猎人工会从成立之初就曾公告天下——没持有工会颁发的资格执照的狩猎者，一律视作“非法”行猎，违者将受到工会的严厉制裁。所以，当单角魔王被杀的消息传出后，工会首先想方设法否认和掩盖了事实，同时加大对流浪猎人的惩罚力度，有时甚至会动用一些见不得人的手段来清理这些异己者。

但是现在，这把用传说中魔王角龙的素材制成的重弓就摆在众人面前。虽然世上的确有不少拿着假的名贵武器招摇撞骗的家伙。但这把弓却另当别论，没有人会冒着被工会制裁的风险造这种假。胆敢将它带在身上的，只能是那个亲手打倒单角魔王的流浪猎人。

“阿振、小莲还有谢泽，你们随我过去一趟。其他人留在原地继续用餐。”白素站起身，走到插在地板中央的木桌旁边，只靠一只手就将桌子拔出，又稳稳地放回到地板上。她惊人的臂力立刻引起了一阵轻轻的惊叹声。

这也难怪。戴维心想，她惯用的武器是枪和铳，这两种武器的重量虽然比不上大剑和战锤，但鉴于是单手持用的，所以实际分量可能相对沉上不少。

众目睽睽下，白素踱到那位不明身分的猎人面前，随手拉过一把椅子坐下。“不介意我坐这里吧？”没等她吩咐，欧阳振早已将木桌搬回放置在两人中间，然后像戴维和卡芙莲一样，一声不吭地立在白素身后。“有没有兴趣一起喝一杯？”白素说完便向服务台点了酒，“请给我拿瓶三十年的祝福干红，谢谢。”

神秘猎人终于用正视的目光与白素相对，“这位小姐是……骑枪猎人？”他的眼睛眯成一条线。

“您怎么知道的？”白素不置可否地笑了笑。

“因为小姐走路的姿势……”神秘猎人竖起手指说到，一边的眉毛高高扬起。“但凡使用骑枪或铳枪之猎人，总是以力量较大的右手持盾，狩猎中方可保命。而枪主体的重量乃是盾的数倍。长此以往，持枪者即便是平常走路时，左手也会习惯性发力。而持有盾剑相当的单手剑与双手用武器者绝不会出现此习惯。”

只凭一眼就可以推断出别人的惯用武器，他果然不简单。白素略有些惊愕地看着眼前这个男人。而他就像是习惯了这种场面一样，表情没有丝毫的变化。

“阁下果真是高人。”

“过奖。”

服务员将祝福干红连同稀释用的苏打水一起摆上桌。从桌旁退开的时候，她

望着神秘猎人的眼神里明显带有一种感激的成份——见识浅薄的姑娘啊，显然还不知道帮自己阻止混乱的是一个最不受工会欢迎的猎人。

“可能没有你喝的高级，不过这酒的味道还算不错。”白素将祝福干红和苏打水倒入玻璃杯中，然后拿起其中一杯做了个敬酒的姿势。对方也不客气，拿起稀释过的红酒对着她干了一杯。这杯酒水下肚后，双方互相通报了姓名。这次换白素细细地将对方打量一遍，“我们以前在哪里见过吗？”她问话的口气并不像是在套近乎，或许她真的在哪里碰到过这个流浪猎人。

“为何这么问？”自称亚瑟·安德雷斯的神秘猎人似乎并不想从记忆中搜索与白素相关的蛛丝马迹，“相见便是缘份，何必纠葛早晚。”他又给自己斟了一杯，举杯问道，“白小姐请在下饮酒，想必是有事相求？”

“我的确是‘无事不登三宝殿’。”白素并不讨厌与这种直截了当的人打交道，反倒是欧阳振的表情显得有些不痛快。“眼下有个紧急委托在手，但是在我猎团中，却没人了解狩猎对象的习性。所以希望安德雷斯先生可以指点一二。”

“是什么样的狩猎对象？”银色刘海下的眼睛动了一下。

“两头出现在白银山的轰龙。”

“迪加雷克斯啊……”亚瑟双臂交于胸前，将身体靠在椅背上，若有所思地摸了摸自己的下巴。“靠四肢行动的飞龙种。翅膀退化，只能短距离滑翔，肌肉组织柔韧性极好，其中以下颚肌肉最为发达。一年绝大多数时间独自栖息于荒漠边缘，繁殖季末期会迁徙到极地择偶筑巢。这种飞龙脾性凶残，喜食牦玛，对血肉的追求达到了上瘾的程度，甚至闻到半点血腥味就会立即发狂……”亚瑟停下来，喝口酒润润喉咙，然后继续说：“迪加雷克斯吼声如雷，能够在极近距离内引发冲击波。最善于狂奔跳跃，可以做出类似陀螺旋转的圆心攻击，而且还懂得投掷物体。它的弱点在于，发狂后前足与颚部肌肉充血，虽然力量和速度会有所增强，但也会因遭受重创导致伤口大量出血。”

他一口气举出了轰龙的大量特征。能将飞龙分析得如此透彻，真是让人想不服都不行。白素一边听一边低头回想着自己那些屈指可数的与轰龙对峙的画面，似乎想从记忆中求证对方经验的真实性。“安德雷斯先生果然对此物了如指掌。虽然有些唐突，但是若能邀请先生一同前往助力，我白素将感激不尽。”这才是要点。虽然可能早猜到她有此意向，但欧阳振还是忍不住轻声“哼”了一下。这一声在场的人都听在耳里，只不过大家全都假装没听见。

“要帮你可以。”亚瑟翘起一条腿，“不过恕在下直言，以我个人的标准，雇用金需要不少钱喔。”

白素顿了顿，手按在桌子上郑重地表示：“任务成功后，我会以个人名义支付你两万元酬金。”这个数字已经超过了该任务的全部酬劳。为了能拉上这个人，看来她是不惜血本了。

“两万？”亚瑟不禁嫣然一笑，“工会制定的收费标准实在可笑……不久前有个水晶原石矿主找到我，要我驱逐在他矿坑筑巢的黑与白两头葛拉毕莫斯（铠龙），那件委托的直接报酬是四十万。我想这大概抵得上你整个猎团几个月不吃不喝的收入。”

“啊？接一个任务就有四十万拿？这怎么可能嘛！”卡芙莲的脸都绿了，忍不住喊出了声，惹得周边的猎人也窃窃私语起来。虽说两头成年铠龙绝不是那种轻易就能战胜的老实怪兽，但是四十万的价码也未免有些太夸张了。

看到对方瞠目结舌，一时语塞的样子，亚瑟拍拍膝盖笑说：“失礼了。既然是白小姐邀请，那这次的酬金就不收了。权当是我对盛情款待的回谢。”

见目的达成，白素坦然地呼出一口气，“你的加入是我们求之不得的。”她边说边伸出手。可没想到的是——“不过……”亚瑟的目光越过白素，落在戴维三人身上。他皱着眉头说：“莫非，您是要我做第五人？”

白素回头看了身后的戴维等人一眼——他们目前是虹猎团中等级最高的三个。考虑到这次任务的风险性，加上被邀请的亚瑟又是一位流浪猎人，她也不是没有组织五人出猎的打算。不过白素从来不会把话说死，她试探性地问：“狩猎对象如此棘手，就算是五人小队又何尝不可呢？”

“第五猎人的禁忌，这是猎人的常识。”亚瑟脸上挂着一种绝对不好看的神情提醒她。

四人组队是狩猎小队的基础，如果有五个以上的人在一起行动就会招来不幸。这个观念是从首次将人类引入猎人这个行当的“柯科特英雄”那里传下来的。据传闻，老英雄就是在一次五人组队的任务中失去了他的未婚妻。

“对，对，不过这本来就是个愚蠢的常识。”卡芙莲忍不住插嘴说，“所谓第五猎人禁忌的有效案例，不过是因为队伍表现差劲导致死人罢了。可就是有人不明就理，硬说是第五猎人诅咒，真是迷信！近几年G级任务的数量有所增加，工会早就应该废除旧的组队制度，在任务中投入更多猎人才是……”

她的一番感慨还没有说完，就被一股从亚瑟身体里喷薄而出的怒意压了回去。像是被无形的手往后推了一把似的，卡芙莲略显仓惶地躲到欧阳振身后，额头和鼻子上冒出了几颗豆大的汗珠。尽管知道他发怒的对象并不是自己，戴维还是不由自主地绷紧肌肉，右手握向了背后红炎刃【溶】（红熔岩龙太刀）的刀柄。

白素有些担心地看着眼前的流浪猎人，仿佛生怕他因为恼火卡芙莲的无心之语而“跳票”。好在流浪猎人接下来的话打消了她的疑虑。

“那么，时间就定在明早出发，我会在观测局的飞空艇那里等你们。不过……”他定了定，神情就像是在表明自己的不满，“关于组队人数这件事，我还是希望白小姐能慎重考虑一下，再会。”说完，亚瑟起身离开自己的座位，带着那把令欧阳振羡慕不已的角王弓，推开酒场的拉门踱入夜色中。沿途不断有猎人匆忙避开他的眼神，直到他走出酒吧大门一段距离后，寂静就突然如虚幻一般消失，酒吧里又变得热闹起来。

“谢泽，跟上。”白素抬起下巴指指大门的方向，“看看他住哪里。”戴维用力点点头，快步冲出门去。

当戴维的身影同样没入黑暗后，卡芙莲才放心地长出了一口气，同时抱怨起来：“有没有搞错啊！明明是个流浪猎人，还这么在乎工会的规矩？”

“公主，”欧阳振带着不解的语气说，“拉这种臭名昭著的流浪猎人出任务，恐怕会毁了咱们猎团好不容易得来的名声啊。”

“跟那种东西比起来，我更担心失败带来的负面影响。而且在完成任务的基础上，我还有一件事想要确认……”她美丽的双眼死死盯住欧阳振的脸，那副没有丝毫妥协余地的架势完全不容他再做争辩。

深夜的东都尔玛市街隐没于幽暗中，唯有微弱的灯光隐约照出市街面貌，尤如与黑檀融为一体。亚瑟在街道上健步如飞，戴维费了一番心力才在远离市中心的边境广场上发现他。但令人始料不及的是，他似乎被什么人给缠上了。

第二章 异端狩猎者

与亚瑟对峙的人有四个，分别穿着忍装中的天、地、空、海四套，每个人都用忍装自带的面具头盔将脸遮掩起来。身穿忍·天护具的带头中年男人对着亚瑟大声喊：“果然是你……没想到你竟然不知好歹的在工会的酒场里现身，你真以为自己可以一直这样逍遥法外吗？”

戴维觉得自己好像在工会卫队办公厅里听到过这副桀骜不逊的嗓音。再看到他背上挎的黑刀【天式型】，加上分别持有嗜睡掠食者（苍眠鸟大剑）和铁之冲击锤的两个男性以及一个架着黑褶边阳伞弩的女性——全都是黑色基调的武器……犹如闪电划过大脑，戴维立刻明白自己遇上了非常麻烦的事情。“该不会是，惊动工会暗夜了吧？”

工会暗夜——工会下属武装机构中的特殊存在，成员皆是从工会骑士中挑选出来的，其地位仅次于工会守卫。通常的猎人只狩猎怪兽，并且除非自身安全受到威胁，否则绝不向普通人挥动武器。然而此信条对工会暗夜完全不成立，这些家伙既猎怪兽，也猎人。他们是违规猎人的终极制裁者，负责执行工会法律中最见不得人的一面。

“亚瑟·安德雷斯，你没有工会的资格执照，却堂而皇之的踏进工会的猎场狩猎，还向委托人收取不合理的巨额报酬。工会的黑名单盯了你十六年，这回你终于犯在我手里了！”穿忍·天护具的男人满面春风，好像已经稳操胜券了一样，“哼，只要一看到你们这些可恶的流浪猎人的脸，我就想吐。”

“那就别客气，尽管吐个够吧。”亚瑟·安德雷斯冷笑说。他的目光扫视了一眼另外三人，然后以调侃的语气忽悠道，“不过佐久间队长，你带着自己的人就这样公开与我交手，好像不合乎规矩吧？”

“别搞错了。如果不是上边指明要我们捉活的，我早就躲在暗处赏你颗子弹了。”佐久间也冷笑说：“听说你就是传闻中单挑魔王角龙的那个家伙？”他哼了一声，“有意思……我倒要领教领教！”说完，拔出黑刀【天式型】直奔亚瑟杀来！

锵！他的全力一击根本没有砍到眼前人分毫，反被亚瑟以单手牢牢捏住了刀身。“怎么可能？！”佐久间惊骇尽表脸上。他拼力想把黑刀【天式型】从对方指间抽出，无奈却被对方捏得死死，只能眼睁睁地看着刀身在亚瑟指尖的发力下渐渐弯曲。

“可惜啊，糟蹋了一把好刀。”亚瑟失望地叹了口气，他好像真的为这把太刀惋惜。

大概是看出了彼此的差距，佐久间慌忙扔掉已经蜷曲成麻花的黑刀【天式型】，后退好几步大声喝令自己的部下，“上！拘……拘捕他！”手握铁之冲击锤和嗜睡掠食者的两个男人稍稍愣了一下，但紧接着身为工会暗夜成员的责任感占据了上风，鼓动他们毫不犹豫地冲向面前的流浪猎人。

老猎人之间有句俗语：在怪兽面前，猎人的防具跟纸糊的一样。

而戴维当晚亲眼目睹到的这一幕，证明对亚瑟·安德雷斯而言，这俗语亦适用。仅仅短短十数秒——一脚劈断袭来铁之冲击锤的手柄，再回身踢爆忍·地猎人的面具头盔；忍·海猎人举起嗜睡掠食者的剑身防御，但凄厉手刀却贯穿其剑直透身躯……眨眼的功夫，两名工会暗夜成员便倒在地上，捂住鼻梁和胸口痛苦地打滚呻吟。

“啪哧”一声轻响，显然是装了消音器的黑褶边阳伞在黑暗中放出一丝亮光，亚瑟猛地回过身来，硬是用手截住了那枚子弹。但就在下一刻，他马上察觉到子弹的重量和味道有些不对劲，正欲松手丢掉，子弹却在掌中“嘭”的爆开，藤网穿透硝烟向亚瑟扑来，粘性的藤条瞬间缠满他全身。

一个冷酷的声音从背后传来，“工会暗夜专用的黏式网子弹滋味如何？”身

着忍·空的女猎人说完抬起枪口又补了一发。这一枪明显是瞄着亚瑟的膝盖去的。子弹的冲击逼得他单膝跪倒在地，而身上黏糊糊的黏网越是挣扎就会绑得越紧。

暗中偷看战斗的戴维，额头上冷汗直冒，“跟工会对抗果然是自讨苦吃……”他在惊骇的同时又感到有些恼火，“工会真是小气，为什么总不肯将那些方便道具的调和方法公布于众呢？”那种黏性的网子弹如果能应用到正常的狩猎中，应该能给猎人提供莫大的方便吧。

“对这种以柔克刚的道具，就算你有再好的功夫也无可奈何吧。”佐久间走近被束缚住的流浪猎人，自信在这一刻又回到了他的脸上。“现在我要以无照行猎及勒索委托人等罪名逮捕你，作好吃一辈子牢饭的心理准备吧。”

眼前看似胜负以分。但就在这时，又发生了出乎意料的情况。一颗引线闪着火花的小爆弹不知从哪里骨碌到亚瑟脚边，还没等佐久间反应过来，刺眼的火光与爆炸的轰鸣就屏蔽了他的视线。在暗红的浓烟中，忍·空女猎人发现缠住流浪猎人的网藤已经被燃成了炭灰，正在解体剥落。“该死！”她欲举枪上膛，却突然看见一纤小的身影不知不觉逼近到跟前——寒光一晃，黑褶边阳伞的枪身瞬间变成两截。忍·空女猎人很快反应过来，她扔掉损坏的弩枪，从腰后抽出上忍小刀准备进行白刃战。

然而当她看清自己对手的真面目时，完全是一幅目瞪口呆的表情——投掷小爆弹、斩断黑褶边阳伞，现在又挡在工会暗夜面前与其对峙的，竟然是一只猫！准确地说，是一只身披蛇龙伪装、前爪持有双剑寒霜剧毒，神态酷似猎人的艾鲁（白猫）。只不过，它的护具和武器完全按照它的体型进行了相应的改造和缩小。

“哪来的野猫！”忍·空女猎人气急败坏地挥着上忍小刀朝坏事的艾鲁刺去。艾鲁一个后空翻躲过刀锋，在落地之前以右爪青刃撑地，原地就势一个旋转扫堂腿，直接踢飞对手所握的上刃小刀！细剑在夜空转了几圈，落下来时直直地插入了铺路的石板中。忍·空女猎人一惊，慌忙去抢自己的武器。

只见那头艾鲁竟又使出一记燕返斩，青刃划破忍·空面具，赤刃随即架在女猎人的后颈上，“别动喵！”蒙着蛇龙伪装头铠的毛绒脸上没有一丝温驯，只要女猎人再稍稍乱动一下，她的脑袋马上会跟身体分家。“主公始终坚持不对人类拔出武器的信条，搏斗中已手下留情了喵。尔等竟然得寸进尺，使出这等下流卑鄙的手段喵！”

“主公？”戴维寻思，原来那艾鲁是亚瑟的仆从，难怪说话的口气都这么怪。

在广场另一边，同样是一面倒的战局。亚瑟紧紧攥住佐久间握着上忍【影】的手腕，将他连人带武器一并举起。接着一拳深深打进其腹，叫他松手跪下，呕吐不止……“你的所为等于是在自己的死刑判决令上签字！”佐久间面容扭曲地抬头瞪住亚瑟·安德雷斯的冷峻脸孔，咬牙切齿地咒骂：“你这杂种，搅乱我们好不容易建立起来的工会秩序，早晚会恶有恶报……”没等他骂完，又被一记扫腿直击头部。佐久间顿时面目全非，牙齿断裂，倒在地上翻滚，痛苦地呻吟着。他颤抖的右手想握住上忍【影】，却被黑鞋狠狠踩住。

“别惹我发笑了！一个靠取悦权贵，剥削底层猎人支撑的工会，有什么秩序可言？”亚瑟故意用力蹂躏佐久间右掌，使其皮开肉绽。

“哇啊啊啊！”一阵炸耳的惨叫声从佐久间的喉咙里涌出，他的脸也因为极致的恐惧和疼痛抽搐起来。“住手……住手！”佐久间血泪交织，恳求道：“求……求求你放过我！我还有老婆和两个未成年的孩子，他们还等着我回去……你要什么我都给你……求求您放过我……”看到他向流浪猎人低头求饶的恶心嘴脸，忍·空女猎人的脸上立刻浮现出失望与愤怒交织的表情。

“这样就告饶了吗？”亚瑟不屑地哼了一声，带着鄙视的口吻说：“刚才的威风劲儿上哪去了？如你这般的窝囊废也能加入工会卫队？难怪现在的工会如此腐朽。”他把脚从佐久间的右掌上挪开，朝其屁股上踢了一脚，喝道：“滚吧，趁我没改变主意之前。”

如猎人一般的艾鲁也放下了架在忍·空女猎人颈项上的刀，并示意她快点儿消失。忍·空女猎人默默捡起自己的上忍小刀别回腰间，在从互相搀扶着离开的三个同事身旁走过时，憋了一肚子火的她对着佐久间的屁股又狠狠补了一脚，踹得三个大男人翻滚在地。然后她抛下狼狈不堪的同伴，率先消失在夜色中。

好歹也是上位猎人出身的四个工会暗夜成员，转眼之间被一个流浪猎人外加一个艾鲁轻易摆平。戴维想象不出他们回去交差的时候是否会遭到惩罚，类似今晚这样的糗事以前肯定也发生过，工会只怕又要极力掩盖了吧。

“如果换作在下，一定宰掉他们喵。”猎人猫似乎对主人的宽容非常不满。

亚瑟深深地呼出一口气，坦然地说：“只要我还是个猎人，就绝对不会与人刀剑相向，更不会伤人性命。”

“就因为人类的惨叫您听得懂？可笑喵。不过喵乃艾鲁，猫是听不懂的喵。”说完，艾鲁的嘴角扬起了一丝邪恶的笑，“不管怎样喵，自分总也算替主公您解了围，至少半年份的高级木天蓼不过分喵？”

“到底是猫……”亚瑟用鼻音冷笑一声，无奈地摇摇头，然后将身体转向广场黑暗的一角，喊道：“你也看够了吧？躲藏乃小人行径，快出来吧！”

戴维心里一颤，“原来早就知道我在……”他本想等人走干净了再离开，只是没想到亚瑟·安德雷斯竟会叫住他。此时此刻，戴维不论怎样也无法脱身了。因为那只身手矫健的艾鲁已经扑到他肩上，并用前爪制住了他伸向背后的红炎刃【溶】的手。

“汝看到了不该看的东西喵……”表情毫无波动的血红色虎纹毛脸吓得戴维瑟瑟发抖。

“住手，别戏弄无关的人。”亚瑟走过来，当他注意到戴维的脸时不由得一愣，“我好像见过你……对了，你不就是酒吧里那位小姐的同伴吗！你怎么会在这儿？”

“我……”戴维一时语塞，不知该如何解释。如果说错什么话，搞不好自己就别想平安回去。

“啊，我明白了。”亚瑟眯起眼睛，用轻松的语气说：“一定是那位小姐让你来调查我的住处吧。让她失望了，我并没有固定的住处。不过眼前暂住在城西的别墅，有空的话尽管来玩，别客气……”

“那个……喵，总也该先互相通报一下姓名吧喵？”身披蛇龙伪装的赤虎色艾鲁跳到地上，战战兢兢地举起了自己的小爪子。

“我的名字想必你以知晓了。”亚瑟用手摸了摸那只艾鲁的头，介绍道：“这位是艾鲁族的希尔比亚——我的助手兼管家。它也是一名猎人，非常善于采集与调和，不过最拿手的还是烧菜。而它对自己的称呼是……”

赤虎猫希尔比亚骄傲地挺起胸膛，大言不惭地说：“喵乃艾鲁族之柯科特，喵！”

“那个，我叫戴维·谢泽。今天才成为上位猎人……”他刚要行惯例与对方交换工会卡片，却突然想到，对方既然是流浪猎人和艾鲁，应该没有工会卡片才对。

“喵，很高兴认识你。不过作为朋友喵要予你个忠告喵，”希尔比亚眯着眼，用舌头舔舔爪子，说了句与可爱外貌完全相反的可怕话，“今晚所见之事请把它忘掉喵，就算不是为了自己，也请为你的挚友着想喵。”亚瑟表示赞同地点了点头。

看着眼前这组奇怪又让人畏惧的搭档，戴维突然感觉盛夏的夜晚简直如同寒冬般冰冷——不知是不是出于本能，他的双腿再一次产生了想要逃走的冲动。



第三章 神技

大老殿的巨大建筑物早被抛在身后，越来越小，直至从视野中完全消失。地平线呈现出一个不明显的弧形，大陆的轮廓出现在飞艇乘客的眼前。仿佛已感觉不到自已在飞行，而是大地在人们的脚下缓缓移动。在蔚兰的天空下，可以清楚地欣赏到湖泊、峻峰、河流和广阔的平原绿地。面对从身边飘过的伸手可及的云雾，白素觉得乘坐飞艇旅行果然是最浪漫、最富有诗意的享受。

不过现在可没有闲情感受美景，从东都尔玛乘坐飞空艇到白银山，就算顺风最少也要两天时间。而这段时间内，不晓得村庄是不是正在遭受那两头轰龙的蹂躏，真是让人起急。

偏偏有些东西不长眼——两头大怪鸟似乎对飞行速度缓慢的人类工具产生了兴趣，竟明目张胆地溜到飞空艇附近盘旋观察，还一边嘲笑似的呱呱大叫。惹得欧阳振不得不用激流弓【海坊主】招呼它们，“如果这些家伙能帮忙拉飞艇，速度就快多喽。”

在白素和欧阳振的老家——彩岛，流传着一种叫做“操龙术”的驯兽秘术。通过各种驯练、药物和情感接触，可以渐渐将那些野性难寻的猛兽培养成人类的得力助手。对于“操龙术”的高级研究者而言，不要说鸟龙和牙兽，哪怕对象是飞龙也有可能驯化的。白素在成立虹猎团之初，原本寄希望靠这个独门技巧在工会一夜成名。可惜操龙术并没有得到工会高层的重视，提案也被一次次搁置。她只得暂且放弃这个构想，改为脚踏实地用狩猎成果说话。

今早天刚蒙蒙亮，白素等人就带着装备和行李走出了工会宿舍的大门。卡芙莲并没有在队中随行，小姑娘把头蒙在被子里呜噜不清地嘟囔了一通。大意是说，自己的红电号角还在修理中，总不能带着摸都没摸过的武器去执行任务吧。

大伙明白卡芙莲指的是什么。最近卡芙莲经不住戴维的唠叨，从不知道什么地方弄了一把叫做隐刀【琵琶】的东西来，但却一次也没有用过。而欧阳振也曾推荐她尝试下远程武器，但自从她弄来一把比起长弓更像是竖琴的玩意后，就懒得管她了。

空气中的温度明显比刚才下降了一

些。经过一天的行程，地平线上隐约闪耀出一条明晃晃的银线。“接近极地了！看来明天一定可以到达白银山。多亏老天开眼，几日来一直是顺风……”晚饭的铃声在舱内响起，白素正觉得有些冷，索性干脆回艇舱去。

这个飞空艇的内部并不大，没有客房也没有食堂。含艇长和观测员在内，总共有六名乘客外加两只急救团的艾鲁，所有的人和猫都拥挤在一间发出怪味的舱室内吃饭休息。飞空艇的机组人员和艾鲁们坐在靠近观测舱的位置煮起了咖啡，他们一边啃着干巴巴的肉末面包和加热过的桶装杂烩豆，一边抱怨观测局最近的待遇越来越差。

戴维也从背包里拿出己方的干粮来。主食是香喷喷的大雪米饭团，荤菜有风味培根和炸野猪排，另一个皮囊里装的是用嫩土豆加上西域香芹和孪生蘑菇做成的蔬菜沙拉——这真是一顿丰盛的晚餐。能吃的时候就尽量吃，执行狩猎过程中的饭菜更应该好好品味，因为那极有可能是人生的最后一顿。危险的生活，让猎人珍惜享受的时间。

在艇舱靠着门的一角，亚瑟正盘腿坐在那里，行李摊成一片，小空心骨和空心果弹壳在地板上滚来滚去——他正在调和自己使用的弹药。

本以为亚瑟·安德雷斯跟欧阳振一样是个弓手。但当白素等人到达观测所时，看到的却是一早等在那里的亚瑟肩挑金狮连弩的样子。除了没有戴头盔，以及换上了白一角龙护手外，他穿着的其余部分依然是昨晚那身黑色皮甲，那种东西的材质无论怎么看都和金狮子弩枪相同。跟轰龙相比，金狮子给人的印象更是可耳闻而不可相见。世人都知道那是种极端凶暴的野兽，甚至冠以“牙兽之王”的称号。用它制造的黑子系皮甲轻柔坚韧，再配上金狮连弩，可说是枪手的至高组合。

不过更让人吃惊的还在后边。当亚瑟看到白素手中委托书上的签名是三个而非四个时，立刻很放心的步入了艇舱。就在他转过身的瞬间，众人愕然发现他背上还挂着一杆折叠的老山龙炮·天——也就是说，他用枪炮双弩！

但凡运用弩、弓的猎人，必须穿着射手专用防具。一方面是工会规定，一方面是射手与剑士的防具设计理念完全不同。剑士用防具着眼于替使用者承受武器重量，挡下冲击；射手用防具则施加了缓冲子弹发射反动力的特殊构造，以及放置弹药的空间，并且加强抗属性攻击机能。

以枪手防具的支撑力而言，标准配备的弹药、道具外加一把弩枪已是极限，再携带额外物品就会大大影响枪手的行动力，造成体能急剧下降。无论如何也想象不出，亚瑟究竟该如何背着两把枪炮与敏捷的轰龙周旋。

“要不要一块儿吃？”白素打破沉默，用关心的语气问他，“我们准备了很多干粮。”

“不，谢谢。我带饭了。”亚瑟小心谨慎地将针金枪鱼的棘刺捅进装好引药的小空心骨内，然后迅速将弹壳封死。接着他长出一口气，转头向观测舱的艇长要了杯咖啡。在把调和好的三级贯通弹和一级穿甲榴弹分类收入弹夹后，他从皮囊中取出了自己的晚餐——狭小的舱室内立刻弥漫出一阵阵沁人心脾的浓香。这香味引来了众人好奇的目光。亚瑟餐盒里的食物与酒吧那些以量大为特点的饭菜迥然不同，映入眼帘的是一盒不仅丰盛，而且别致的菜肴。

这一定是那个自封“柯科特”之名的希尔比亚的作品。戴维心里暗暗嘀咕，明明都是艾鲁族，凭什么酒吧里那群猫厨子的手艺就差这么多！？

大概是看透了旁人心思，亚瑟端着餐盒和咖啡走到虹猎团三人之中盘腿坐下。“不介意一起用餐吧？”他说着拿起一根风味培根细细咀嚼起来，然后又将自己的饭菜往几个餐盘中间一推，招呼大家：“如果不嫌弃的话，也请品尝品尝家厨的拙艺。”他脸上的微笑令人如沐春风，看得出来这并非只是一种礼仪的表现。

虹猎团的三名成员，除了欧阳振依然一声不吭地握着手里的大雪米饭团狼吞虎咽外，白素和戴维在迟疑片刻后，都将手伸向了流浪猎人的餐盒。

白素拿起一块表皮蘸满松茸酱的烤火鸡翅根。轻轻地咬下去……油脂立刻混合着香浓的松茸酱溢入口中，美妙无比的感觉在舌头上渐渐扩散开来，这前所未见的醇香，香得令人流泪。白素细细品味着，她脸上一幅心旷神怡的表情。实在是记不清，自己究竟多久没吃过像这样高级可口的美食了。

不光白素一个人这样觉得。

“真的相当美味！”在品尝了一份千年蟹肉糕后，原本还持有一点儿抵触心态的戴维感动地浑身颤抖起来，拼命称赞亚瑟那名猫管家的绝顶手艺。他又拿起一块炎热芒果锅女王虾放进嘴里，鲜美甘甜的汁水不禁令他发出享受的“嗯”的声音。

不知是不是已经对希尔比亚的风格有些腻歪的关系。亚瑟一边饶有兴趣地吃着白素她们带来的粗糙食物，一边在这种近乎于野餐的祥和气氛中客气地回应对方的赞美。他非但不粗鲁野蛮，反而像个知书达礼，狂放不羁，气质风雅的绅士。与那些喝酒喝到吐，脏话骂不完的猎人完全不一样。

翌日约午时左右，飞空艇终于开进了白银山脉的空域。在到达任务指定雪山上空之前，白素将这一带的地图在桌子上摊开铺平，等大家把视线都集中到眼前的羊皮纸上后，她开口说到：“根据委托书上描述的情况，这对轰龙并不是总呆在一起。大多数时候，它们会选择一只在山顶周边巡视地盘，另一只下山捕食猎物……”她指了指地图上标着“一”和“八”的两个区。“所以这两个区域是最有可能出现轰龙的地方。如你们所见，两个区之间相距遥远。我们可以利用这种习性，将其各个击破……”

戴维·谢泽和欧阳振纷纷点头同意她的看法，唯有亚瑟一声不吭地等着她继续说下去，弄得白素怀疑他究竟是看不起自己还是在表示默认，亦或自己只是因为担心失败才变得有些神经过敏吧。白素不希望这种心情会扰乱她的判断，万一真的做出了什么错误的决定，她这队人搞不好就要栽在这里，而她之前所有的努力也将付之东流。

“那么，我的计划是……”白素稳稳了心绪，用手指着区域一说，“优先猎获在这里觅食的那头。这个区域离山脚下的营地非常近，万一出师不利也可以马上退回营地，方便组织下一轮行动……”

“我反对。”耳边传来亚瑟稳重的声音。白素停下来，转过头看着他——如晶莹的灵鹤石一般的紫色眼睛盯着地图，让人无法从里面读出任何感情。

“理由是什么？”白素平静地问。

“山下并不是迪加雷克斯的地盘，如果它在那里遭到攻击，是不会恋战的。如果没能在区域一将其制服，就意味着放虎归山，它肯定会跑去与配偶会合。如果要同时面对两头，那情况就太糟糕了，我也没有足够的把握取胜。当然，要静等它们分开也不是不可以。但是请记住，这个任务时限只有五十小时，超过时间就算任务失败。我不认为已经进入警戒状态的迪加雷克斯会在时限内恢复常态。”说完，他把手指放在区域八的位置上，“因此，我认为应该优先解决山上这只。在迪加雷克斯的家门口与其开战，那家伙会豁出命和我们拼的。”

“如果狩猎进行一半，另一头突然跑来闹场怎么办？”戴维提出质疑，“万一出了岔子，我们就会陷入两头轰龙的夹击之中。到时候就算想撤退，恐怕也没那么容易了。”

“你说得不错。”亚瑟眼中闪过一丝光芒，“所以就要看我们的运气了。山脚离山顶这么远，迪加雷克斯不可能在短时间内觅食归来，就算它觅食回来了，也不见得立刻去找配偶。总之，如果优先以山上那头为目标的话，时间还是比较充裕的。”

“就是说，得下赌了？”欧阳振双手交叉于胸前，不屑地嗤了嗤鼻子 。

听到他没好气的问话，银色刘海下的瞳孔微微收缩了一下。“也可以这么说。”

“你是不是从没跟别人组过队！？怎么可以拿同伴的性命做赌注呢？！”欧阳振大发雷霆，他一只手用力拍着桌子朝亚瑟大吼：“如果赌输了，死的可是我们！”

“难道你们就从来没赌过？”亚瑟不动声色地反驳他，“你们从来都是在有‘无论怎样’都能打倒猎物的把握时，才会接受委托吗？”看到对方一时语塞，他继续说：“能够有百分之百把握的只有神，我们猎人不是神，只是肉眼凡胎的人类。”

欧阳振被驳得无话可说，但他的脸却因为愤怒变得通红，目光中也充满了杀机。

没有比在狩猎开始前队员之间就发生冲突更糟糕的事了。“到此为止！”白素费力地咽了口唾沫，赶紧站出来制止分歧，“要想达成任务，的确不能一心只想着规避危险。我认同安德雷斯的判断，就照他说的做。”然后她又把头转向戴维，“谢泽，你有没有其它意见？”

“我没意见。”戴维很清楚，就算自己真的提出意见，对最后决定也不会产生任何实质性影响。作为队中惟一没跟轰龙交过手的人，能来参加这次狩猎已经算幸运了。

“各位，我们已经到达指定猎场的上空了。”驾驶舱里传出艇长沙哑的声音，“因为上位猎场太危险的缘故，按照规定我们不能直接降落，只能派急救团的两位艾鲁随行。咱们营地见，祝各位好运！”话音刚落，飞空艇的舱门就自动弹开，冷冽的寒风挟带着片片雪花刮进舱室来。

“出发！”系好降落伞的白素一马当先冲出狭窄的舱门，她的身影瞬间被迷雾般的世界所吞没。接下来是欧阳振，亚瑟紧随其后，然后就是两只艾鲁。

殿后的戴维在进入白色世界前犹豫了一会儿。这是他第一次越级参加狩猎，而且还是危险性极高的紧急委托，任谁或多或少都会有些紧张。戴维再次检查了一下系在身上的降落伞包——如果发生意外而死的话就太不值得了。与其因为无聊的事故结束人生，他宁愿选择战死在与怪兽搏斗的猎场上，何况“英年早逝”和“出师未捷身先死”都不是他乐意看到的墓志铭。在深吸了一口气之后，戴维纵身一跃，也融入了那惨白的世界。

小小的雪粒划过脸庞，然后缓缓飘到空中，在四周有规律地旋转着。不知过了多久，伴随着金属细微的摩擦声，地上留下了两个浅浅的脚印。当然，会降落在哪里全凭运气。

“嘿咻！”身穿全套雌火龙铠S，配备了雷暴铳（麒麟铳枪）的白素平安降落在区域六。她才将降落伞收好，对讲机里就传出了欧阳振焦急的呼声，“我和‘新人’在区域八遭遇到目标之一，请立即支援。”

“了解！”白素无奈地摇摇头，将对讲机重新揣好后，向着通往区域八的峡谷飞奔而去。寒风时不时卷着雪片降临，沿途经过的洞窟深处发出阵阵呼啸，洞顶的冰锥相互撞击着发出清脆的声音。

就在她即将穿过谷间小道的时候，呼叫声再次响起。白素一惊，马上接通。只听见对讲机里传出欧阳振颤抖的声音——“山顶这只已经干掉了，请过来剥取吧。”

什么！？她看了眼记时，惊诧地说：“还不到十分钟？！”

“是这样，被‘新人’瞬杀啦！”

怀着难以置信的思绪，白素快步前往区域八。这是一块弯月形的狭窄区域，距离山顶非常接近，区域的外围被迷雾笼罩的险峻绝壁环绕着。迎日泛白，血腥味与火药味扑鼻而来，红黑色的鲜血与碎肉洒满其中。轰龙的尸体横卧于地，倒在一边的龙头看上去无比狼狈，一条颜色诡异的舌头从半张的大嘴里耷拉出来。全身散发着焦臭味的亚瑟背靠着轰龙的尸骸，正在给自己的弩重新装弹。

她向惟一目睹了亚瑟·安德雷斯战斗的欧阳振询问刚刚的情况，欧阳振脸色铁青地说：“刚开始的时候，我看见他在放置爆弹，还以为那是用来炸轰龙的。没想到他将爆弹的引线点燃后，却站在原地一动不动，我眼看着他整个人被爆炸的气浪吹飞。当时我觉得这个人是不是脑袋出问题了。然后我就准备扔闪光弹，可那家伙居然在这时候吹响角笛，把

轰龙的注意力又吸引回他那边……”讲这话的时候，欧阳振的眼睛一直死死盯住前方，“我本以为那家伙是活腻味了成心找死。短短一瞬间，只看他平举金狮连弩，对着冲过来的轰龙头部连开数枪。轰龙狂奔到一半就被穿甲榴弹给炸懵了，它翻滚着滑向那家伙，在距离他十步左右的距离停下挣扎，就像事先计算好的一样！接着，他丢掉金狮连弩架好老山龙炮·天……”

“真是神技！”欧阳振一边回忆一边语无伦次地赞叹道：“完全看不出瞄准，竟弹弹致命准确——每一发三级贯通弹都避开坚韧鳞甲从眼睛突入，直接钻透脊髓，如行云流水，闪电般快速。寥寥几枪就让轰龙完全瘫痪……我最在意的是，金狮连弩一次只能装填速射六发一级穿甲榴弹，但那时的射击数明显超过七次，到底用了什么机关？”

“无论如何，射击中填弹是不可能的。”听完他的描述，白素也很吃惊，“惟一的办法……除非是穿了可以使装填量上升的护具！而且据我所知，黑子系护具还具备同时强化穿甲榴弹和武器攻击力的机能。只不过后者，似乎需要使用者激发自身潜力才行。”

“也就是说，他弄伤自己，是为了将自己逼入绝境，以激发那种潜力？”

白素重重地点点头，说：“不明白他为何非要选择如此危险的狩猎方式，如果只是为了向我们炫耀技术的话，完全可以采用更安全的技法……哼，我越来越觉得他眼熟了。”

“从没见过如此巧妙地运用护具机能和武器特性的猎人……”欧阳振出神地喃喃道，“以他的年纪来看，简直就是天才！”

在她们说话的时候，戴维刚好从区域七的方向赶来。当他远远地看见倒在地上的轰龙巨大的尸体时，一下子愣住了。“真、真的结束了？”带着一脸的惊愕，他小心翼翼地绕着轰龙转了几圈。毕竟这是第一次见到这种飞龙，自然要好好观察一番。“好发达的颚部，如果被咬上一口肯定会粉身碎骨了吧？”

他看完轰龙，又转过头来看着亚瑟。流浪猎人的脸上略微显得有些疲惫，不过这并不妨碍他更换因速射大量穿甲榴弹而破损的枪管。“太厉害了！安德雷斯先生。居然能瞬间打倒这么恐怖的飞龙……您是我见过的最优秀的猎人——不，是伟大才对！”

亚瑟瞥了他一眼，干笑着问：“伟大？”

戴维也忍不住笑了，“好吧，或许“伟大”这个词用在这里不太合适……不管怎样，我想对你说声谢谢。”

“我不会感谢自己的。只为弄点儿素材，我就剥夺了那头漂亮动物的性命。”他沉吟片刻，说：“好了，剥取之前别忘了感谢猎物的奉献。知道的话就动手吧，记得给我留几根尖爪。”戴维迟疑一下后，便和其他两人默默地从近乎完整的尸体上剥取素材。呼唤的龙哮声自区域七的方向传来，震得岩壁上的冰锥剧烈摇晃。亚瑟迅速收起老山龙炮·天，向着戴维来的方向走去，“是啊，还有一条……按计划这头是不是该捕获了？”不远处的龙哮声就像预感到什么似的嘎然停止，而冰锥也终于承受不住，“喀”的一声扎在了厚实的雪地上。

白素接过波凯集会所工作人员拿出的契约文件，在确认上面的内容后立马签了字。接着，她拿到了这次任务的报酬。到此为止，交付工作全部完成，接下来波凯集会所要怎么处置捕获到的那头轰龙都与猎人无关了。

被关进金属笼子的轰龙还在深深地睡着。它鼻孔里冒着鼻涕泡，喉咙发出闷响的呼噜声，偶尔还会舒服地翻几下身，全然没把自己今后的命运放在心上。被猎人捕获的任务对象无外乎有四种结局——由工会转运到渺无人烟的野外放生；用来做生物学方面的研究；暂养在训练所，成为新手猎人的教材；当以上三项条件均无法达成时，工会就干脆把它们卖掉。运气好的猎物会被野生公园收购，运气不太好的则被有钱人当成稀有宠物饲养起来。还有一些既不珍贵，也没有丝毫讨人喜欢之处的猎物，就只能当食材处理了——比如山猪王和大名盾蟹，它们会成为大肉排和蟹螯茸的原料，作为一道珍味被端上餐桌。

一直以来，白素都想给这些被捕获的猎物谋求一条额外的活路。就是由捕获者本人将猎物驯养起来，供日后差使之用。可是工会在这方面并不给予支持。再者就算他们支持，“操龙术”能否推广开来也是个问题，毕竟连白素自己都没有把握驯服每一种怪兽。按照当初约定好的，大家领完报酬后先到欧阳振家里草草问候一下，和他告别之后才登上返回东都尔玛的飞空艇。临别的时候，欧阳振主动和亚瑟握了手。每个人都感觉到，他对亚瑟·安德雷斯的态度已经发生了根本性的改变。看来在经历这次任务之后，他已经对这个流浪猎人心服口服了。

和来的时候不同，返程是要顶着风的。于是白素等人在这散发着怪味的空间里，度过了一个短暂又无所事事的假期。舱内堆积了不少轰龙的鳞、壳、爪，甚至还包括一副完整的头壳，空间因此显得更狭窄了。

随行的两个艾鲁一幅无精打采的失望模样。这不光是因为它们降落的时候，降落伞绳钩住了树杈，害得它们被冻了一宿。最主要的原因是，在这场风险极高的任务中，除亚瑟一人自残身体外，竟再没有人受过伤。

依据工会的急救制度，当猎人在任务中昏厥，或者身负重伤无力行动时，艾鲁急救团就要立即现身，将抢救下来的猎人护送回扎营地点。当然，这仅限于猎人没有当场死亡。照此情形，工会会把原本要付给猎人的报酬按比例折付给艾鲁急救团，被救助一次是三分之一、被救助两次是三分之二……当在任务中被艾鲁救助达三次以上，就表示该猎人没实力完成任务，会被强制遣返。很显然，两只猫咪这次一分钱外快也捞不到了。

返程后的第三天中午，三人吃过饭后围坐在一起闲聊。谈话从对工会内部腐败现象的不满，又转到当前的局势上——索雷伊托大陆的统合对边缘国家的影响，人类与龙人的种族矛盾最终会以怎样的方式结束等等。最后，白素不经意间提的问题，把注意力转移到了流浪猎人身上，“安德雷斯先生，我看你瞳仁迥于常人，莫非是龙人混血？”

其实，这个问题戴维从昨天刚踏进酒场的时候就注意到了——正常人的瞳孔根本不可能是紫色的。尽管现实局势里，人类与龙人族之间依然种族冲突不断。但即便这样，偶尔冒出男性人类追求女性龙人，并诞下混血后代的传闻也不足以令人称奇。

“正是。”亚瑟毫不隐讳地承认下来。他从怀中掏出一包有些挤扁的香烟，取出一根点上。空气中立刻能嗅到一股烟草的味道，很清淡，略带些薄荷清香的男士烟——是一种不常见的价格比较贵的牌子。亚瑟吸了两口，接着说：“那些人明明知道彼此的相遇如流星，注定只是匆匆而过，却非要凭一时的冲动做出终究会后悔的事情来。”

“为何这么说？”白素和戴维不约而同地注意到，他在提及自己的血亲时，居然说的是“那些人”。

“因为寿命……龙人的寿命差不多是人类的三倍。”他抬头吐了个烟圈儿，沉默的笑容中充斥着些许苦涩，“任何一对龙人与人类的伴侣都无法厮守终老，最后换来的只能是一方的早逝，以及另一方继续孤苦的苟活……说来你们或许不信，别看我外表与留在雪山的那位仁兄年龄相仿，但其实已经快七十岁了。”

两人吃惊地望着他，讶异之情不言而喻。

“不管现在有多少人憧憬我、信任我、惧怕我，或是有多少人想要我的命……那都是拿时间换的。”亚瑟默默地喝了口咖啡，如稀沥青一般的东西害得他脸上苦上加苦。“一朝一夕无法练就胆识和技巧，相信你们也有切身体会。没有人能做到一蹴可几，这世上绝不存在什么天之骄子。”说完，他平静地朝观测室晃了晃手中的咖啡杯。

“您还要再来一杯吗？”观测员手里提着咖啡壶走出来。

“不了，请给我上杯解毒药。”流浪猎人的幽默言词瞬间化解了他自己制造出来的沉寂。



第四章 违世绝俗

虽然知道他一定有着非凡的人生经历，可直到现在，那隐藏在背后的真实也不曾对我们敞开过——戴维的思绪飞回到大老殿上。

大长老泰坦·杜古恩正在列举流浪猎人的种种“罪状”，并向亚瑟·安德雷斯再次重申工会取缔流浪猎人的态度和决心——反正还是那套程序化的陈词滥调罢了。台下的亚瑟虽然一直在听，但却摆出一副“你爱咋地咋地，关我屁事”的样子，始终没提出半句反驳的话。

戴维·谢泽轻轻地叹了口气，转而瞥了身前的白素一眼，女子看起来似乎比昨天还要消瘦。最近她的状态一直不太好，现在竟然要以这个样子去讨伐那个恶魔一样的东西，实在让人担心。戴维在心中默默祈祷着：如果那家伙不计前嫌，愿意再加入就好了……工会的老调重弹实在可笑至极！现在能够讨伐古龙的猎人已经差不多拼光了，哪还有闲工夫管他的地位是不是合法？

在这个世界上，最可怕的生物非古龙种莫属。它们有各式各样的强大能力，其强悍凌驾于所有飞龙之上。每种古龙都是匹敌天灾的存在，被它们袭击的地区向来是云消雾散、残破不堪。古龙之所以那么骇人，是因它们并非单纯的动物，而是生来就蕴藏着深厚灵性的存在。

正因为古龙种是如此恐怖的生物，绝大多数猎人一生都不愿面对。可反过来说，讨伐过古龙种无疑也是超一流猎人的证明。虹猎团正是靠着与古龙交手的几次退敌战而扬名天下的。

在结识这名流浪猎人之后的两年多时间里，虹猎团但凡遇上什么棘手的任务，白素都会优先考虑找他帮忙。只要有亚瑟在，大部分狩猎都亦为小事一桩，有时光凭他一人便行。以至在对抗入侵城砦的风翔龙和一对炎王龙这些恐怖的对手时，战斗都因为他的存在变得轻松不少。因此，白素总是主动与亚瑟·安德雷斯维持着亲密友好的伙伴关系，两人走得越来越近。只要抽得开身，亚瑟从不会拒绝白素的出战邀请。

在当时，这种亲密曾令戴维感觉如灼日刺眼般难受。虽然几乎没被白素用正眼看过，可毕竟是一起在猎场上拼搏多年的同伴。日久生情，在戴维·谢泽心中，她已然成为情感上无可替代的女神。美丽非凡又才智过人、兼具女性温柔与男性勇猛。这种气质导致追求者也跟着络绎不绝。

虽然追求者中条件好的不在少数，但她好像始终看不上眼？每次差不多都是稍稍愣一下，随即便淡淡应道，“我对别人的世界不感兴趣，介入其中会使我的生活复杂化。”因此，每每看到他人提起白素时那敬畏的目光，戴维就一遍遍地提醒自己：这个女人对他来说，注定是个“只可远观，不可亵玩”的高岭之花。

寒冷期第六个礼拜的最后一天原本是法定新年。据说这天也是柯科特老英雄与未婚妻情定终身之日，以至于后来在龙人族和猎人的圈子里渐渐演变成让爱人们互述爱意的情人节。眼下，失滷国街道四处布满了爱心型摆设品，红色彩带和霓光灯等等将街道装饰的五彩缤纷，不过这些远不如那些大路上当街卿卿我我、打情骂俏的情侣们扎眼。

失滷国——这是一个位于东龙洋与南龙洋交界地带最边缘的环状火山岛，其面积比彩岛还要小上数倍，却是龙人族现今最主要的聚居地。数个世纪前，龙人们在大陆上建立的强大帝国被不知从何方冒出来的源龙米拉勃雷亚斯一族（黑龙）毁灭。那场惊天动地的大战造就了今天索雷伊托境内的拉托欧火山带。大战结束后，源龙族从世上蒸发。龙人虽然保住了本族的血脉，却也失去了自己的文明。现如今，每年都有不少猎人前往拉托欧火山，希望能挖掘到当年失落文明留下的“蛛丝马迹”。

古龙大战后，幸存的龙人族分为两派。一派远渡重洋来到失滷岛重建家园。另一派坚持留守在索雷伊托大陆，就此开始了与后来居上的人类长达半个世纪的领土纷争。直到最近几年，不少看透本族已呈衰落之势的龙人不得不放弃重建伟大帝国的梦想，逐步移民来到失滷国，来到这个只属于龙人族的最后家园——当然，人类与龙人并非不能和平共处。数十年来，两个智慧种族在不断尝试着共存共荣的方法，将怪物猎人这门职业推广给人类的柯科特就是这方面最成功的例子。加上龙人大多天资聪颖，近些年就连人类的行政机构中也开始出现他们的身影。

原本依照龙人族传统，这一天男方要亲自上猎场狩猎，然后将猎物赠送给女方。女方则要亲手将猎物烹制成菜肴，返还给男方共享。这样的行为意义，源自从祖先那里流传下来的观念——男方向女方赠送猎物证明自己的强悍；女方将猎物烧熟证明自己的贤淑。随着社会演变，这项习俗自然有所变化，或称妥协也可以。毕竟，对一般人而言狩猎实在太过危险，加上失滷国境内并没有危险物种生存，所以这里的龙人已经数代没有打过猎了。现在，普通人已大多改成用金钱购买礼物。

白素皱着眉头，在街上四处张望。语言不通加上水土不服，以至眼前景象让她有些莫名地心烦意乱。看着众情侣那甜蜜蜜的模样，她突然想到，自己于风华正茂之年，到底有没有收到过男人的礼物？不过这个念头很快就被她轰出了脑海，“还是赶紧找到安德雷斯的住处要紧。”

白素在大街上转了半天，好不容易才碰到一个常来此地做生意的人类商人。在问清了驿馆的位置后，她急忙背起行李向失滷城的外围地带寻去。革质的行李袋与背上的雷枪【建御雷神】碰撞在一起，发出低沉而浑浊的声音。这次出远门，她脱下了惯用的雌火龙铠S，换上了一套有些发旧的毒怪鸟胶质皮甲S。为的是行动轻便，颜色不引人注目。

万万没想到的是，这套胸前露出少许白皙肌肤的深灰色皮甲，反倒将她傲人的身材表露无遗。那种贴身式的设计，充分显示了柔弱的女性气质和姣好曲线。这副模样加上白素自身的天生丽质，凡是路过的男龙人没有不注意的，甚至看到流口水、撞墙的都有。相应的，那些与男友结伴而行的龙人小姐们，个个对她投以嫌恶的目光。

“真让人匪夷所思的态度……”白素暗暗苦笑，“我怎么可能去碰你们的男人，犯得着庸人自扰吗？”众所周知。虽然龙人族的女性个个国色天香，如同仙女下凡般婀娜多姿。但相反的，龙人族的男性却大多相貌丑陋、五短身材，所以对人类的女性根本构不成吸引力。

就在她苦于寻找门路的时候，亚瑟的猫管家反倒先找到她了——虽然白素也不是没见过希尔比亚，但是当这只艾鲁神不知鬼不觉地溜到身后叫出她的名字后，还是不由得被吓了一跳。她转身向后看去，发现赤虎猫希尔比亚正背着满满一袋子年货和自己打招呼。那袋年货的大小几乎与行商的包裹不分上下，真让人担心它会不会把下面那只瘦小的艾鲁压垮。不过这种担心显然是多余的，希尔比亚头顶年货走在崎岖小路上时根本如履平地。

“在下出门前，主公曾吩咐过要多加留意喵。能在回程中遇上，喵们还真是有缘！”白素笑着点点头，她边走边和希尔比亚聊起了家常——欧阳振最近刚把激流弓【海坊主】升级成清流弓【人鱼姬】，却因为这娘娘腔的名字被人取笑；戴维·谢泽终于攒够买晓丸·皇的钱，却发现制作材料被自己拿去造武器了；卡芙莲纳尔逊开始练习轰鼓【虎钟】的旋律，结果差点儿被工会卫队以噪音扰民的罪名起诉之类的新鲜事。

当白素问及亚瑟·安德雷斯最近的去向时，希尔比亚只说自己跟主人做成笔大买卖，又顺便交了几个朋友。至于是什么样的买卖，认识了什么人，它一个字也不提。

不多时，她们终于来到一处风光旖旎的海边断壁上。这附近落座了好几栋装饰豪华的木制别墅，恐怕连塔罗斯大瀑布群边缘的旅游胜地——江珀镇也没有这么高级的驿站吧。

走近其中一幢别墅的竹门，隐约可以听到院子里传出谈话的声音——“你们应该也知道，大部分的训练是以强调肢体的柔韧度、反应神经的敏捷和肌肉的最大舒展为前提的。可以说是对自然人身体的器官、肌肉以及筋骨最大潜能的开发。”是亚瑟在说话，他面前站着一对身穿毒速龙铠甲和剑士套装的青年男女。

“但无论如何训练，人类的体质始终有局限性。所以为了提高战斗力，才需要武器配合护具机能。”看来他是在指导新人。白素不想打搅他，就地停在竹门的外面等候。她边等边竖耳倾听，想了解亚瑟到底要干什么。

“再来说你们使用的双剑和战锤，要想用好这两种武器，就必须学会调节自身真气。气功类训练强调的是身体的承受力，瞬间爆发力以及所谓‘气’的产生。也可以说是对人体自然代谢，循环功能的改造。这不是简单的大脑反应神经，神经刺激肌肉，肌肉出现动作。而是一套新的力量来源方式——身体承受压力，压力逼动内循环，内循环影响气，气瞬间爆发，爆发产生破坏。”

亚瑟说完，接过剑士装女猎人手中的硬骨双镰。他闭目凝神，剑锋对正院后一株槐树。双剑稳稳握持在双手中，一丝抖动的迹象都没有。就在二人好奇地相视之时，骨镰剑身突然隐隐泛出一道几不可察的红光，一闪即逝！等到新人们缓过神来，赫然发现同时齐茎而断、飘摇落地的三片槐叶！

缓缓吐出一口深长的气息后，亚瑟收剑起身，夕阳洒落大地，映出一道修长的身影。“真气的表现大概就是这样。除了双剑和战锤，太刀、大剑和弓也是用到真气后可以加强威力的武器，只是用的方式和时机各不相同。运气的方法相信你们教官也提过，回去后务必多加练习。还有，训练期间切勿再使用强走药一类的玩意，一来会让技术难以进步，二来会留下依赖性后遗症。如果实在觉得用真气的武器不适合自己，也不要犹豫，当换则换。狩猎时用的是自己的



命，没有任何面子可言。”两个新人谢过亚瑟，随后向他辞行。

“我还以为像你这样的高手，根本不屑结识菜鸟。”从两个新人出门时的眼神中，白素读得出尊敬和仰慕。

“为什么身为强者就要无视弱者？”亚瑟把白素引到门厅前，反问她，“不觉得自以为是的家伙都很没风度吗？何况那两个孩子是从老家带了新鲜的五彩贪吃金枪鱼来求教的。”

“这种话可不是一次能挣三、四十万的人该说的啊。”就在打开厅门的一刹那，白素脸上的笑容因为过于惊讶眼前的景象而凝固了——带给她这种冲击的是眼前奢华的客厅。在东都尔玛的时候，白素住的是建在市中心花园附近的皇后套间。那虽然不是最高级的宿舍，但装修也算相当豪华了。可是跟眼前所见比起来，却不是一星半点儿的寒酸。亚瑟提醒似的哼了一声，她这才回过神来走进客厅。

整个房间都挂满了用金花点缀的天蓝色织锦和古老油画；阳台的凸处放置着表层铺满苍眠鸟绒毛的储物箱，箱子的边缘镶嵌着一颗颗晶莹夺目的白水晶。茶几正中摆放着瓷器一类的装饰品，每一件都镀金镶玉；从天花板垂下一盏用琉璃原珠制作的吊灯，外形和色彩都很迷人；脚下踩的是能陷至脚踝的雪狮毛皮地毯；另有两扇门通向卧房和温泉浴室，里面被照耀得富丽堂皇。

白素最后一次见到这种只能用奢华来形容的大屋是在十二年前，也就是她还以公主身份生活时的皇宫。在这之后，她所见过的最高级住宅是工会守卫们才住得起的帝王套间，只不过比起这间还是稍显逊色。

“这里一宿的租金是多少？”白素边问边靠着松软的迅龙皮沙发坐下，她的身体立刻陷进去一截。

“你不会想知道的……要我帮忙鉴定的东西呢？”亚瑟在对面坐定，伸手接过白素递给他的皮囊。解开封住口袋的绳子，亚瑟从里面取出一把残缺不全的大剑——墓志铭，失落的古龙人文明遗留下的武器。白素给调查古代遗迹的书士队做保镖时，偶然在一根石柱的裂缝里发现了它。

当时这把剑已经风化的不成样子。白素把它拿回武具工房，用珍藏的古龙血和大地结晶不断地浸泡、锻造，可是不管锻造师们怎么修补，这把剑始终也无法恢复原状，就好像它本不是那个样子似的。她没辙了，便想到自己熟知的那个流浪猎人似乎有收藏高级武器的嗜好。

“这就是所谓的无法修复的超古代大剑吗？”亚瑟点了一支烟，举起残缺不全的墓志铭，眯着眼睛细细查看起来。

希尔比亚将两杯刚刚沏好的蜜蜻蜓茶端上桌，它客气地鞠了一躬，并交待晚饭不多时便可以上了。

白素端起杯子品了口茶水，总觉得这种高级饮料的味道远比商人们宣传的要差。稍稍等了一会儿，她见亚瑟迟迟没有答案，便向他问起两个新人的来历。

“他们住在南厄鲁达的一个渔村。”亚瑟轻轻抚摸着剑身，顺便回答她：“我几个月前经过那里时，遇上这么一件事……”

白素听到他述说的内容，简直跟从前读过的某本故事中的一段如出一辙——就是老婆婆干商队的儿子在火山遇不明生物袭击，要委托猎人去救，但却因报酬太少没人肯接。

“所以你就接下了？”

“买卖找上门，我当然要做。”

“你这个人啊，怎么时而死要钱，时而又像救世主，就为了那区区三百块……”

“三百块？不……”亚瑟打断她，竖起食指说，“是一百万。”

白素的身体不禁为之一振，口中的茶水也差点儿喷出来，“可是那个老人家……不是只付的起三百块报酬吗？”

“从一开始我就是被‘不明生物’这个字眼吸引过去的，压根没打算收钱。”亚瑟的表情突然一亮，“但后来我发现这件事里面好像有猫腻——老太婆儿子的商队是因为走了错误的路线才遇难的，他为什么要故意走这条危险的路线？”

看到白素很感兴趣的样子，亚瑟就清清喉咙继续说下去，“我初步猜测是他的雇主要求的，目的是为了向订货方收取高额的危险补贴，或是榨取商会的保险金。等我救出老太婆的儿子后，他的口供也证实了这个猜测。于是我就以此为据，跟那个雇主索要了一百万‘封口费’……”

“而不知情的村民却把你当成英雄，还一时传为佳话，”白素接着他的话说下去，“连村子里的年轻人都视你为榜样。好一个名利双收……我说的对吗？”

“不错。”亚瑟把墓志铭横放在桌面上，略显得意地问：“现在，你还觉得我是个‘救世主’吗？”

白素足足沉默十秒之久，才一字一顿地吐出这句话：“你果然是个混蛋……不过，我并不讨厌和一个能干的混蛋打交道。”

这种无礼的话丝毫没有触怒到对方。亚瑟若无其事地说：“千万别对我抱有幻想……好，我大概知道了。”他用手指轻轻扣了扣墓志铭，剑身发出浑浊的敲击声。“这个风化板状块的原形的确不是墓志铭，但是武具工房的白痴们却想当然的将它按照墓志铭的形态修复。”

“莫非它的原形是炎帝剑？”话刚说出口就被白素自己否定了，“不对，厚度差太多了。”

“既不是墓志铭也不是炎帝剑，它是……”残破的假墓志铭在亚瑟双手的发力下从中间“啪”的一声折断了。

“干吗毁了它！？”白素一惊，心疼地问。

“不是毁坏，是要让它恢复原本的形态。”他用手抚摸着折断的创口，“如果没估错，这大概就是师父提过的封龙太刀。要想把它复原，除了需要技艺高超的锻造师傅，还得消耗大量的红莲眼玉髓（狱炎石）和灭龙果实，但最重要的材料是源龙米拉勃雷亚斯的眼睛。如果你搞不定材料的话，拿在手里也是废物，不如和我交换吧。”

“交换？当我小孩子啊，”白素觉得他是在开玩笑，“有史书记载的黑龙，最后一次出没是在两百年前，如果我搞不到材料的话，你也不可能搞到。”就像为了证明她是错的，亚瑟走到储物箱前，从里面翻出一个装满液体的玻璃瓶丢过来。“这是什么？”瓶子里漂浮着三个圆滚滚的东西，白素拿起一看，发现瓶内装的竟然是三颗眼球！黑色的瞳孔印在琥珀色的眼白上，好像一道切开的口子。

这难道真的是黑龙眼？满腹狐疑的白素把脸凑近瓶子，仔细观察那眼球。接下来，她看到了骇人的一幕——眼球的瞳孔在与她对视后骤然紧缩！白素感到一阵恶心从胃部发出，迅速波及全身。“它是活的！为什么？”她放声大叫，但作为猎人的自尊让她强忍着没丢掉手里的东西。

“已经脱离身体数十载，但生命力却依然顽强……”亚瑟邪邪地说，“自从古龙大战之后，米拉勃雷亚斯一族仍然时不时在世上现身。这些都是没有记载入史书的东西，我亲身经历过的战役就有两次。”

史书上同样没记载过有人能在与黑龙的战斗中生还。白素无法判断这件事的真伪，她只是颤抖着将装有黑龙眼珠的瓶子和残破的板状块一并交给亚瑟。白素本就不喜欢直接斩杀类的武器，与傲骨的长枪和浪漫的铳枪相比，那些东西显得太过豪迈了。而且就算有足够的钱和材料锻造这把刀，一想到手中握着的武器有融入过可怖的黑龙眼球，就让她浑身起鸡皮疙瘩。

作为交换，亚瑟从卧室取出一个纸箱，箱底卧着一对正在深睡的火龙幼仔。刚出生的火龙体色呈古铜，还没有睁开眼睛，尚未分得出雌雄。虽然知道这些小家伙日后的凶暴模样，白素还是忍不住喊出：“哇……好可爱！”幼龙似乎被吵醒了，也可能是饿了。它们开始吱吱乱叫，还想从纸箱的缝隙钻出来，一举一动都能引来白素关爱的眼神。

“这是通天塔一带特有的火龙品种。”亚瑟抚摸着其中一头说。那小家伙立刻去吸吮他的手指，当然它什么也吸不出来，于是继续不满地大叫着。“它们的父母因为袭击当地村落被我杀了。我不想这两个无关的小东西饿死，就把它们带回来一直用蜂王浆加米虫养到现在，正愁往后怎么处理……我知道你一直想在猎人圈里推广家乡的‘操龙术’，所以我打算用这对火龙崽跟你换那把刀。”



属于自己的火龙。这是她从立志成为猎人那天起就想得到的——火龙这种固执的生物，不从幼崽开始饲养根本无法驯服。白素有足够的信心接受这对幼龙，只不过……“既接手个包袱又白扔一件武器，这买卖我可太亏了。你得想办法补偿我！”虽然嘴上这样说，她的心底却已暗暗发誓，一定要让那些工会高层的老顽固见识到自己驾御火龙的英姿。

“喂，喂，我好歹免了你那么多酬劳，还抵不了这点儿人情？”

“虽说你的确看不上那点儿酬金，”白素吊起眼睛，装作生气地说：“可是每次分配素材时我都让你优先挑选，也不算亏待吧？”

“也罢也罢，我大人有大量不跟你计较。”流浪猎人一脸无奈地笑笑说，“说吧，想让我怎么补偿你？”这时候，身着厨师装的希尔比亚过来通知他们用餐。

二人被带至别墅的餐厅内。餐厅虽小但装潢典雅，淡淡灯光点缀着洁白的桌面和银制的餐具。端上桌的都是珍馐佳肴——开胃菜是腌渍过后炒成红色，再淋上鬼松茸羹的电龙幼崽。不仅口感弹力十足，肉更是鲜嫩多汁。主菜是将红莲鲷切片塞入龙尾肉排，在表层刷上飘香红酒合烤而成。刀叉入肉，鲜美肉汁溢出，飘发微妙香气。将肉块塞入嘴里，咸中微微带着酸辣，其味难以言喻。尤其这酱汁味道，将龙肉的美味提升数段，赋予多重感受，更是味蕾的头次体验。问起希尔比亚道这酱汁是啥材料。赤虎猫回答：“此料乃霜降番茄酱配以白松露和独角仙王体液调制而成喵。”

饭吃到一半，两人继续刚才的话题。

“由于去年大量扩充了成员，虹猎团被正式编入工会骑士行列，成为直属工会的全职猎团。为了能够进入工会高层，我不久前申请到了守卫预备队员资格。但不知道何年何月才能转正，所以我想……”白素停下来，似乎想看看亚瑟的反应。

“我已经这个样子几十年了，不想改行当什么工会猎人。”声音传来的那面是一双和善的眼睛，但在那和善之后，还有一种看透别人内心的锐利。

白素不由一愣：他猜到我接下来要说什么了？

希望亚瑟能够以工会猎人的身分正式加入虹猎团，再凭借影响力参与工会的运作——这就是她想说的，不过对方显然对这个提议不感兴趣。白素玉首一偏，故作轻松地说：“就这么反感工会？如果有不满的话，亲手改变它不就可以了吗？”

“你在乎的是权力和责任，而我只在乎钱。”亚瑟直言不讳到。

白素的声音忽然提高了一倍，“为何一定要开那么高的价？对普通人来说负担太重了！”

“嫌贵？”对方放下刀叉，冷冷地解释：“狩猎可不是慈善事业——受伤了有艾鲁急救团诊治，任务失败了不过是没收定金……你们工会猎人压根就没尝过痛不欲生的滋味。对我们来说，只要是承诺的任务，就算豁上性命也必须达成。一旦任务失败，我们的‘人生’也就宣告结束了。”

“但是这种不义之举，换来的只是世人的唾弃和工会暗夜的纠缠啊。”她带着几乎算得上央求的口吻说。

“这个混乱的世界从来就没有正义，只有适者生存这个事实。就好像怪兽袭击人类，人类狩猎怪兽，本质都是一样的。跟工会暗夜那种小麻烦比起来，我更讨厌头衔和奖赏。”亚瑟离开餐桌，双手背后踱到窗前。迎接新年的璀璨焰火穿透石英玻璃影印在他的脸上。良久，流浪猎人给出了最明确的答复，“和你一样……我也有无法让步的东西。”

第五章 树海之主

就理念来说，白素和亚瑟·安德雷斯各有各的道理，他们都是正确的。如果两个人毫不相关也就算了，偏偏他们又非常在意对方的认同。当耿耿于怀与固执撞击在一起，等来的只能是一种结局——无法做敌人，因为彼此在乎了；也无法做朋友，因为彼此伤害了。假如不存在那次谈话，或许接下来的事就不会发生。虽然戴维·谢泽等人并不怎么了解事情的原委，虽然他们坚信白素自有她的道理，但每当想起这件事的时候，深深的负罪感却总也挥之不去。

租用式小型飞空艇在空中静静地飞行，浓密的绿色世界出现在视野中。亚瑟·安德雷斯连忙向希尔比亚点头示意，飞空艇开始缓缓下降，尔后在离地面数十米的高度上低速向前滑行。已经能够看清地面上的一切了，整个原野被茂密的植物覆盖着——高大的乔木、大片大片的灌木丛、茂密的草地、蜿蜒的河流，这一切就象清新美丽的画卷，静静地从眼底迅速滑过。

飞空艇着陆在一座小山的山顶。赤虎猫希尔比亚后腿一蹬，灵巧地跳下小艇，将固定用的绳索套住一块大岩石系好。亚瑟身披漆黑战铠，背扛大剑“真传”（达人剑进化）将扎营用品搬出艇舱。看得出他心事重重，似乎在担心什么，还不时地向远方眺望。最后走出来的是白素，她本不该在这次任务中出现。毕竟这不是工会下派的任务，而是亚瑟以个人名义从委托人那里接手的。白素找到他时，他刚刚和希尔比亚捕获了亚种的盾蟹和镰蟹回来。将猎物交给委托人后，本想休息几天的亚瑟却痛快地接手了新买卖。

从山顶俯视远方，有“树海之母”美誉的奇景——灵木·起源就矗立在绿色海洋的中央。这是株高约两百米，单体占地面积近一公顷的参天巨木。任谁面对如此壮阔的景观，相信那激动的心情无论经历多少次也不会消减。虽然是第一次来到这块神秘的猎场，但白素却没有时间和心情好好欣赏美景——流浪猎人和艾鲁已经迫不及待出发了，她赶紧跟了上去。

亚瑟穿着他上次从火山“行善”来的战利品，这是套从未有人见过的魁伟护具。据说原料来自一条在龙人语中，名为“亚格姆德鲁姆”的怪兽。直到最近白素才从一位龙人书士官那里得知，所谓的亚格姆德鲁姆是近期才确认的稀有飞龙，新版的《生态博物志》已经正式将其命名为霸龙，它的装备样图也会同时在书上公布。问题是，装备设计者是三位被称为“神之手”的龙人锻造师，而工会目前的注册表上尚无霸龙装备的订单。另外，亚瑟所配备武器的来历也同样蹊跷——虽然真传的净重量甚至不如毒怪鸟剑【剧药】，却拥有大剑中首屈一指的锋锐与杀伤力。究其原理，似乎是覆盖剑体的稀少种火龙优质鳞在击中目标后产生共振，以制造出的缝隙状真空带对目标造成切割伤害。若要将金银双色鳞片完美结合在一起，核心材料正是工会锻造房的特制合金。

他通过什么渠道弄来这些行头倒是无所谓，白素最在意的是结束与亚瑟模糊的同伴关系。她知道他身经百战、叱咤一时，曾跨越过无数死线，也知道他被人们形容成传说，诸多伟大事迹流传于世间——白素太想得到这个人的力量了。可不论她以何种方式游说，对方总是断然拒绝这个请求。这次恐怕也不例外。虽然白素已有了放弃的打算，但她还是抱着试最后一次的想法找到了这次机会。强行随同的代价自然是没有分文报酬。只要确认就好，他到底是不是当年那个人……白素若有所思地望着眼前的猎人和艾鲁，同时加快了脚步。

被称作“索雷伊托之肺”的树海，是一片极少有人涉足的遥远土地。除了偶尔有来这里捕捉眠鸟、采掘色素草和钢龙石的猎人外，就很少能看到没尾巴的活物了。林中阴暗潮湿，高耸树木的茂密枝叶把天空严严实实地遮盖起来。加上快速生长的藤蔓和苔藓会不断封蔽通道，即便是大白天人也非常容易迷路。

两人一猫在绿色的迷宫中穿梭前进，透过树冠缝隙投射下的阳光斑点非常漂亮，刚下过雨的空气也显得清新澄净，让人不禁产生一种在郊游的错觉。但是在穿过阴暗狭长的丛林通道，来到一片芦苇水域的开阔地带后，迎接他们的却是经历过残忍屠杀的战场。

不只两个人类，连希尔比亚也被震惊了。

猩红的血液浸透长满青苔的泥土，空气中充满了令人窒息的味道。单单从四周散落的矿石和残留的血迹就可以想象出这里发生过多么惨烈的战斗。而让流浪猎人眼睛充血的，无疑是尸体碎块中一截还紧握着利爪双刃的断肢——那个他曾经手把手教导过的新人，现在却已面目全非，甚至连遗言和尸首都没留下。亚瑟双眼恍惚地坐到一桩木墩上，他伸手去掏口袋里的烟，但那只手却在微微地发抖。

生命难以想象的脆弱。白素了解他此时的心情，类似的情况她也曾数次遇到过——眼睁睁地看着刚才还在互相调侃的同伴硬生生倒在血泊中，然后他们的眼睛越来越浑浊，直至空洞无神……不论经历过怎样的场面，看到认识的人在面前死去总是件不好受的事。

受害者的尸体均被揉碎，并没有缺失。这说明“凶犯”下毒手的原因不是为了捕食，以此可以排除是迅龙或雌火龙作案的嫌疑。另外，尸块还夹杂着一股沼气的臭味，逼得速龙一类的小型食肉动物都不敢接近。亚瑟因此决定留守，他坚信那个犯案的家伙一定会回来这里。

他们在河岸草草埋葬了这些客死他乡的受害者。凝重的气氛因一场小雨的到来而得到舒缓，新鲜泥土的香冲淡了空气中的弥漫的血腥。白素适宜地走上前来，将手搭在亚瑟的肩上安慰他：“我为那些孩子感到遗憾。”

亚瑟·安德雷斯站起身来，抬头望着天空，长叹一口气，“神也会为他们哭泣的……”

太阳下山了，希尔比亚在泥泞的苔藓地上架好烤肉架。餐具已经摆好，瞧它用剥取匕首切辣椒的模样，活像个贤妻良母——如果外形不是猫的话。“喵，你为什么要当猎人？”似乎是开始对这种凝重感到厌烦，希尔比亚首先起个话头，“为什么要离开富丽堂皇的皇宫喵？你可是彩岛老皇帝的掌上明珠，食衣住行都不成问题的未来女皇喵。”

“唔……”白素把头偏向一边，眉头轻皱，装作很认真地思考这个问题。一旁的亚瑟看到这个情景，也不免开始期待答案，表情严肃地等着她回答。

“大概因为皇宫无聊吧，外面的世界这么好玩，谁要呆在皇宫啊！”

听到这个答案，亚瑟一边的眉毛高高扬起，那表情好像是在说“好烂的假话”。

注意到他的反应后，白素苦笑着摇摇头，那漂亮的瞳孔忽然变得有些闪烁。“大约十二年前，年幼的我随父母到别国访问时遇上了浮岳龙袭城。警报高鸣，市街的和谐全告崩溃。热浪红光垄罩下，人们惶恐逃散，推挤不断……那地狱般的景象深深烙在我心中，想忘也不了。”她的思绪随语飞回了十二年前——从断墙碎屋冒出的灰烟遮盖天空，街道满是惊慌失措逃散的人民，恐怖龙吼和尖叫人声充塞大气……在混乱中与皇家卫队失散，既害怕又惊慌，不知如何是好。后来又被瞄上难民的苍火龙追逐袭击。虽然自幼习武，但是当灼热火焰吞没过来时，她还是被无比的恐惧冻结了情绪，连流泪也办不到，只能僵硬地等待死神挥手……“就在这时，一名苍蓝猎人突然如从天降，瞬间击倒苍火龙解救了我。问他名，他没哼一声便匆匆离去……当时弱冠十四岁的我，边默默望着他冲入黑暗街道的背影，边体会自己内心因感动而激烈喜悦的跃动。”

"苍蓝？莫不是苍火龙铠喵……"希尔比亚把烤肉切好装入餐盘，阴阳怪气地嘟囔："穿苍火龙干掉苍火龙，有趣喵。"

亚瑟白了赤虎猫一眼，转而问白素："不过是感受了别人赐予的希望，就至于选择猎人之道吗？"

"猎人是我自幼憧憬的事业之一，那件事不过是促我做出决定罢了。"白素又回忆起小时候趴在母后腿上，吵着要听故事的情景。"母后时常温柔地抚摸我的头，讲传奇猎人的故事给我听。她说国民能安居乐业，全仗英勇的猎人们提起勇气与可怕的怪兽战斗。每当我们居住的城镇被怪兽侵袭时，总有猎人挺身而出保卫城镇。接着母后抱住我说：'妈妈期待素儿将来也能成长为了不起的人！'而我就会回答：'嗯，女儿也会为人们奋斗的！'唉，不懂事的我就这么立下了说来简单的承诺……"说完这些，她充满期待地望着亚瑟，盼他道出自己一直想求证的东西——可惜对方毫无反应。

"真实的故事，非常感人喵！"希尔比亚及时插进尴尬中，"作为回礼，喵也说说喵的理由……"艾鲁把色泽诱人的完美烤肉切成小块，浇上拌有洋葱粒的秘制酱汁，再往蒸熟的竹筒黄金米上一盖，简易又美味的肉拌饭就出锅了。托它的福，一般猎人很少有机会在野外吃到这么可口的饭菜。

希尔比亚将盘子端到白素和亚瑟跟前，做了个"请用"的手势，这才继续刚才的话题，"喵出生后不久，喵的部落就在与喳喳普部落的战斗中被打散，落魄的喵后来被江珀镇的猎人教官收养。为了有一朝能雪耻，喵苦学狩猎技艺。"说到这儿，赤虎猫瞟了一眼自己的主人，语气显得有些得意，"不久前，喵还拔出了主公恩师在江珀镇击杀古龙时留下的朽龙剑。"

"朽龙剑？"白素嘴里的饭险些喷出来——姑且不论艾鲁成为独当一面的猎人之可能性。光说那武器，那可是柯科特当年的佩剑之一。据传言，老英雄插在龙口中的朽龙剑与击杀的古龙一起，被尘封在江珀镇的矿坑深处。如果希尔比亚拔出的真是朽龙剑，岂不是说亚瑟的恩师正是柯科特！？不过从年龄上推断，也不是没这种可能。

"师父击杀那头老山龙的时候，我也在场。"大概是觉得不必再隐瞒了吧，亚瑟全盘托出："当听说朽龙剑被拔出的消息后，我特地回了趟江珀镇。做梦都没想到的是，拿着那把剑在我面前耀武扬威的竟然是自称'柯科特传人'的艾鲁。"

"拔出柯科特武器的人就等于继承了柯科特的精神。人们不都是这样说的喵？算起来，喵与主公还有一层师兄弟的关系喵。"艾鲁的脸上绽开了自豪的花朵。

真相大白了。当年卡芙莲·纳尔逊之所以会触怒亚瑟，一定是因为她的话违背了柯科特留下的规矩。

"那，亚瑟，你又是为什么当上猎人的？"虽然没从他那里得到最想要的答案，但白素还是对流浪猎人的身世抱有兴趣。

她得到了再失望不过的回答——"为了生活。对于在猎场上出生，又在猎场上长大的人来说，狩猎是惟一擅长的事。"

三人用完餐，白素钻进睡袋，希尔比亚裹条毛巾入眠，亚瑟边顾着营火边守卫她们。这里虽无野兽踪迹，但也不能大意。放入木柴，亚瑟坐着凝望飘动火舌，目光偶而会飘向白素的睡脸——她美丽的程度与日俱增，俊秀的脸庞上浮现出坚强的意志和高度的知性。

说不出的独特味道萦绕在流浪猎人的鼻端，"好香……"那是只属于白素的体香。亚瑟毕竟是正常男人，不可能对这位绝代风华的女子毫无感觉。只是这感觉有多强烈、多真实，恐怕比毒怪鸟的死活更难捉摸。

黎明时，瓷青色的雨点再次淅淅沥沥地倾下，从被乌云挤的愈发压抑的灰空上喧闹着滑落。偶尔会有打湿了翅膀的鸟儿高鸣着盘旋一阵，迅速地往来时的方向振翅远去。水塘里几株盛开的红莲在雨点不住的敲击下，依然挺立着。水面在一瞬间掀起好多涟漪，但并非全是雨点在作祟。顽皮的小金鱼浮上水面，忽然发现有什么东西砸落下来，本能地害怕了。于是优雅地一甩丝巾似的柔尾，沉回雨击不到的水下深处——斩碎的巨蜂尸体不断坠落湖面，透明的巨大翅膜在光照下反射出七彩的光芒。

树海之内，火花乱跳。

"交给喵吧，小心刀钝。"希尔比亚投出的对空爆弹在一只只巨蜂身上爆炸，甲壳被火焰烫得焦黑，体液在地上拖出长长的绿色血河。"兰格斯塔就是欠打。"艾鲁咒骂着点燃下一个对空爆弹，紧接着又是几片碎片。

白素对它的无聊言语感到可笑，她一边小心回避巨蜂的蜇针，一边寻找指挥群蜂的巨大身影。

嗡嗡的振翅声突然从身后传来，一个大黑影子从空中俯冲而下！那也是巨蜂，但个头却是普通巨蜂的五倍大，差不多相当于一只半大的怪鸟了——这就是群蜂的统帅，挺着巨大腹部的女王蜂。一般情况下这只巨蜂是不会在战斗中露面的，但是当感到敌方难以攻克时，女王蜂也会按耐不住主动出击。此时它扩弯身体，平举腹部末端如筐子般粗细的蜇针向白素刺来，那危险的蜇针足以将人的身体戳穿！

白素本能地向侧面打了个滚，女王蜂的蜇针在她背上划了一下，发出如割玻璃般尖厉的磨擦声。"你终于出来了！"白素将雷暴铳折叠的枪身展开，又将洁白的盾牌护在胸前。那巨昆虫仍未罢休，在第一次扑空拉高后，又调整好姿势第二次俯冲下来。蜇针再一次从盾牌上划过，白素顺势朝天开了一炮，火舌霎那间将女王蜂的翅膀舔出一个洞。巨大昆虫发出"吱吱"的惨叫，它拼命扑飞着保持平衡，同时快速折回，又从蛰针末端喷射出大量黄色烟雾。

"摒住呼吸！"远处突然传来警告。几乎与此同时，只听"咚"的一声闷响，真传剑带着雄火龙暴冲般的凛冽气势刺穿女王蜂的翅膜，将其钉在树干之上。"如果不慎吸入那种神经毒雾的话，你就得像废人一样躺上好几天。"亚瑟擦拭着粘在霸龙铠甲上的巨蜂碎片走过来说。

"主公，兰格斯塔都逃得无影无踪了。"希尔比亚指正在离去的巨蜂群，稍显松气地收起道具包，"莫非是看见首领被擒，怕了？"

"哪来的沼气味……不对！"猛然，亚瑟感到周围变得异常寂静。高挂的月亮，初升的太阳，碧野的大地，都沁没在这死一样的寂静中。万物好象都静止了，一种从未感受过的、赫人的神秘感笼罩了他们。树林之中似乎隐藏着什么，力量强大，思感又邪……亚瑟全神贯注地观察着周围的任何动静。"有了！"很近，大概十公尺吧。

随着一声尖锐的龙啸，雨雾中的温度忽然急速地下降起来。声音像是没经过任何听觉系统，而是直接进入空旷的大脑阵阵回荡。不知从哪冒出来巨大的龙影如从天降，随之而来的是茂密的枝叶被空气划过和摩擦的声音，相当刺耳。

身上布满翠绿色鳞片的庞然大物一口咬住还在盲目扑飞、翻腾的女王蜂，粗大尖齿将它的坚壳压得粉碎，绿色体液粘杂着碎壳和残破的透明翅膀滴答落地。只见那张大嘴不慌不忙地咀嚼几下，就将整只女王蜂吞下了肚。与前肢连在一起的翅膀缓慢拍动了几下，但力量非常大，在十米处的地方都能感觉到强烈的风压。粗大的带刺尾巴随意摆动着，嘴巴还满意地冒着呼吸的热气。两颗硕大的眼睛审视着周围，嘴里低沉的咆哮让人不寒而栗。

那东西乍一看和一角龙非常相似，只不过表皮是与周围环境融为一体的翠绿色。它最明显的特征是从头到脚都生满了鲜红色的棘刺，尤其是鼻头上的尖角和双翼关节处的翼爪，简直像锐利的凶器一般散发着贯穿一切的逡人气势！

"艾斯毕纳斯……"不知亚瑟是因为紧张还是恼火，他的瞳孔收缩，眼睛变窄。

"那是什么？"因为紧张，白素的声音有些发抖，心脏也不争气地怦怦乱跳起来。

"龙人语里'荆棘之龙'的意思。这家伙虽然是大型飞龙，却以昆虫作为主食。虽然平时给人的感觉很温厚老实，可一旦发起飙来，它全身都能化作武器。呼呵……"亚瑟缓慢而深长地呼吸着，艳紫的瞳孔中燃动火光，"虽然见过几次面，可还从没机会跟你过招呢。"他的表情凸



显着无比的亢奋和狂热，看来丝毫没有久战的疲劳。

树海的主宰——棘龙艾斯毕纳斯低头瞧着面前的三人，琥珀色的眼睛傲慢地转动了一下。悠长的龙嚎震击着两侧的树木。那些飘落下来的雨滴忽然像是遭到了控制似的，迅速在寒冷的气温下结成冰花，以暴风雪般的趋势向林中飞掠而去。掠过的地方瞬间凝结成闪亮的冰，断裂着凋落下来——翠绿的庞大物体伸展宽广双翼，正缓缓抬打着离开地表。

"把它留下！"亚瑟大喊一声。希尔比亚急忙拔出腰际的闪光弹，没命地一丢！瞬间，光芒盖过了头上无精打采的旭晨，棘龙在一片雪白中暂时失去视力。它不得不停止拍打翅膀降落在原地，脑袋盘算下一步该怎么做。

"喵的，刚才算什么眼神！不屑喵？"希尔比亚从行李袋中抽出它的武器——封龙宝剑【虚空】，这正是将历经岁月腐蚀的朽龙剑修复还原后的最终形态。虽然只是一把单手剑，但对希尔比亚来说还是有些大，所以赤虎猫干脆舍弃盾牌，直接将这把单手剑当成太刀来用。

猎人艾鲁高举手中的封龙宝剑冲上去，闪着象牙般洁光的锋刃捕捉到了棘龙的尾锤！只听"当"的一声，希尔比亚连猫带剑一起被反弹回来。"竟然斩不进去喵！"

"【虚空】也砍不动的甲壳吗？"白素带着疑惑，将闪耀苍雷之光的枪尖扎向棘龙看似薄弱的翅膀，结果却换来了虎口的疼痛以及整条手臂的麻痹感。"可恶，怎么比黑铠龙还硬？这家伙难道是钢筋铁骨不成！"

简直就像是在驱赶骚扰自己的小虫，如同狼牙棒一般的巨大尾巴原地猛扫了两下。希尔比亚连忙一个后翻回避，白素也在仓促中举起盾牌。她刚摆好防御架式，带毒的鲜红色硬刺就在盾牌上撞出一片火花，难以承受的冲击令她的身体径直向水塘摔去！幸好亚瑟大跨一步从半空中将她拦住，不然白素定会栽进湖里——这本是理所当然的救助行为，可不知为何浅浅的绯红却不知不觉挂上她的脸庞。

亚瑟若无其事地放开白素，提起真传剑绕到目标的正前方。他双手持剑举过头顶，火焰般的真气沿着霸龙铠甲的缝隙不断在剑锋上聚集。伴随着"锵"的金铁之声，一记蓄力斩砸在了棘龙的脑门上。剑刃接触到的面甲出现明显的白色裂纹，周围的鳞片在镰鼬下激起一圈涟漪！

棘龙吃痛地哼了一声。此时它的视力已经恢复，虽然巨龙的脑中也闪过要不要还手的犹豫，但胃部适时传来的痉挛最终令它打消了那个念头。巨翼卷起的气流将草地上的水珠和冰晶扬到空中，连猎人的身影都被它激起的白雾所遮掩。

"这飞龙到底算什么？目中无人喵！"希尔比亚一边不满地嘟囔，一边收拾被风压吹散的道具。

"之所以目中无人，是因为拥有超越任何一种以知生物的坚硬鳞甲。"白素取出砥石，细心地打磨、修复有些弯曲的枪头。她瞟了眼流浪猎人，故意提高声调说："这王八蛋可能比霸龙和黑龙都硬……我本以为世上只有古龙能让人束手无策。"

"伟大的造物主告诫我们，飞龙不一定比古龙弱。作为最繁荣昌盛的物种，飞龙自然有强势的道理。"亚瑟走到她身旁蹲下，手里握着一块不起眼的粘土。

"这是什么？"

"橡胶岩——拥有超强的延伸性与可塑性的最贵矿石，目前市价大约是同等重量新星水晶的四倍。这东西是灵木·起源根部的特产，而这块则是在那些新人的口袋里发现的。"

"你是说，他们去过灵木那里？"

亚瑟点点头，继续说："灵木存活了上万年，不仅内部空心，连表皮的木质组织也开始石化。这一带很多动物都选择在那里筑巢，那头艾斯毕纳斯恐怕也不例外。刚才你看见了，这家伙的涵养甚高，基本不会主动攻击。这么温厚老实的飞龙，为什么要袭击几个采集的人呢？"

"难道说……"白素的脑海里闪过一个答案，"它把灵木当成自己的私有财产了？"

"不错，任谁家里进了蟊贼都不会坐视不管的。"亚瑟把橡胶岩丢回口袋，招呼希尔比亚出发。白素已经猜到，他这是要上演一出"守株待兔"。

第六章 切空的挽歌

与灵木之间距离越近，就越是能感受到"树海之母"绝美壮观。这大自然鬼斧神工的产物，其自身就是一个立体的生态系统——大型动物在根部一带觅食，中段空洞修建了兽人种的部落，最上面的树冠则是小型动物和鸟类的乐园。三名猎人顺着不知什么动物开出的道路，进入灵木那比图书馆还要宽敞的内部。他们身处高台的一角，从这个位置望下去，灵木根部的空间尽收眼底。顶端的空洞漏下一些亮光，投射在洞穴中心的地面上连成一大块光斑。在光斑照耀的地方，可以清楚地看到个头不一、数目惊人的猬菇，有些甚至长到半人多高。这种树海特产的块茎珍品，如果拿到市场上出售，价格一定不菲。这里简直就是猬菇的宝库。

除了猬菇，洞里还有其他活物。首当其冲是一头倒挂在洞顶上打盹的迅龙——纳鲁加库鲁加，还有几只草食龙正在它下方悠闲地反刍休息。迅龙的主食是羚鹿一类的小动物，所以草食龙们丝毫不介意头顶上那位掠食者的存在。

可是迅龙却很介意猎人的存在。

亚瑟等人进洞的响声惊醒了午睡中的迅龙。它保持着倒挂的姿势，眼睛周边的皮肤化作赤红的警告色，锋利如刀的翼指发出"哗哗"的摩挲声。与身体不成比例的粗大尾巴不安地来回甩动，上面细小如毛的棘刺纷纷立起。只要来访者敢做出一丁点儿带有敌意的举动，它就会毫不犹豫地把尾巴上的棘刺甩向对方，然后再飞扑过去，用锋利的翼刃将扎成筛子眼的敌人剁成几段。

只是没过多久，猎人身上沼气的臭味就改变了迅龙剑拔弩张的态度——它显然明白这气味意味着什么。黄色的眼睛狡黠地转了转，迅龙最终知趣地选择离开，那裘黑如夜的身影从旁边的一个树洞爬出去，好似鬼魅般一晃消失不见了。

猎人们顺着洞顶垂下来的藤蔓小心降到地面，他们在一块长满苔藓和菌类的地方设下陷阱，摆好爆弹。初步推算，这块地方应该就是那巨龙的卧榻。

"这样明目张胆的好吗？"白素有些担心，"我从没见过有猎物会傻到无视人类的机关。"

"艾斯毕纳斯这个物种几乎没吃过人类的亏，所以我们赌定十有八九会自投罗网。"亚瑟摆好最后的大爆弹，同时看了一眼阳光下影子的长度，"已经这个时候了，它该回来午睡了。"果不其然。没等一会儿，窜动的气流再次从头顶慢慢压下来。而且像预计的那样，棘龙一落地就大摇大摆地朝爆弹中心——自己的睡床走去，完全无视猎人的存在。

"嗦哗哗哗"！凄厉的咆哮声突然在洞窟中回荡开来，呆头呆脑的草食龙群这才开始四散奔逃。坠入陷阱的棘龙，此刻一定对自己的大意感到无限的悔恨了吧。

没等亚瑟下令，希尔比亚就点燃小爆弹丢进围在棘龙身边的爆弹阵里！大爆炸的轰鸣盖过了愤怒的龙吼，热风急速推进，炸断的翼爪就像投掷出手的标枪一样四散飞扬。一只没来得及撤离洞穴的草食龙被其中两根击中截穿，当场一命呜呼。其余的翼爪则被猎人手持武器弹开，大多钉在了洞壁上。

白素看准时机，又架起铳枪朝尚未从陷阱挣脱的棘龙补了一发龙击炮。犀利的炮火卷起地上的猬菇，连巨龙背上的硬棘也一并折断！巨大的反动力令她的双脚在苔藓地上留下两道五步长的踏痕。散热盖自动弹开，短时间内龙击炮无法再次发射。白素顾不得手臂的麻痹感，强行将力量灌输到武器里——鲜血飞溅，雷暴铳的枪尖挑破了棘龙的侧肋，她第一时间捕捉到这条信息，并高声传达给同伴："这家伙的硬度发生变化了！"

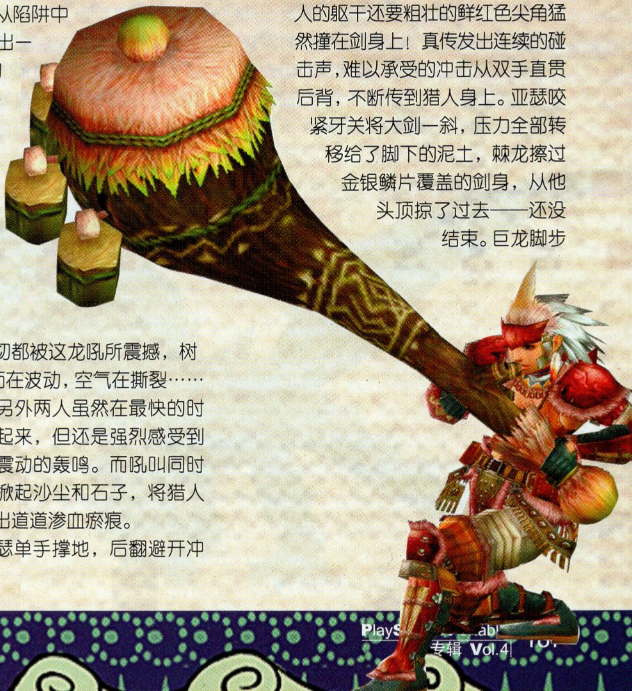
听到这消息，希尔比亚也挥着武器冲上去。封龙宝剑【虚空】果然轻易斩进了棘龙的翼膜和肚子，喷溅出的鲜血将翠色的鳞甲染得通红——"等等，那好像不全是血的颜色……"就在她们痛欧竭尽全力打翅膀，想从陷阱中逃出去的棘龙时，亚瑟突然冲过来发出警告："停止攻击，快退开！"然而白素和希尔比亚却迟了一步才做出反应。

棘龙猛地从陷阱中冲出，突然露出一幅无比狰狞的面孔，它的身体高高立起，张开满是尖牙的大嘴放声咆哮。这真是石破天惊的一声，仿佛在大喊："当老子好欺负吗？"转瞬之间周围的一切都被这龙吼所震撼，树林在颤抖，水面在波动，空气在撕裂……除了亚瑟外，另外两人虽然在最快的时间内把双耳捂起来，但还是强烈感受到了耳内那反复震动的轰鸣。而吼叫同时附带的冲击波掀起沙尘和石子，将猎人裸露的皮肤刮出道道渗血痧痕。

见鬼！亚瑟单手撑地，后翻避开冲击波产生的风压范围。他寻思着自己打了半辈子猎，从没见过如此能让人直接发自内心产生畏惧感的战吼。棘龙因愤怒而皮下充血，身上表面浮现出象征危险的煞红色斑。它晃动着傲然挺前的尖角以及刺锤般的尾巴，粗壮双脚推动坚甲保护的巨体，以迅猛却意外轻巧的步伐对准正前方的亚瑟突进过来！

这正是亚瑟想要的结果。为了给被高周波震晕的同伴喘息之机，站在刚刚咆哮完，急于找人出气的怪兽正前方，是吸引它注意力最好的方法——只是这速度，远远出乎他的预想！

完全没有躲避的时间。亚瑟惟一能做的，就是将插进土中的真传剑用双手牢牢撑住。在他摆好这个姿势的瞬间，比人的躯干还要粗壮的鲜红色尖角猛然撞在剑身上！真传发出连续的碰击声，难以承受的冲击从双手直贯后背，不断传到猎人身上。亚瑟咬紧牙关将大剑一斜，压力全部转移给了脚下的泥土，棘龙擦过金银鳞片覆盖的剑身，从他头顶掠了过去——还没结束。巨龙脚步



急停，在惯性滑行中甩动尾巴强行转身，后腿猛地一发力，又原路折了回来！

刚才转移压力的副作用，就是亚瑟的双脚陷在了坍塌的地面中。他看也不看就把手中的大剑抡圆了朝猛冲过来的巨影挥去，“哐”的一声巨响，真传剑扇了棘龙一个迎面耳光！失去平衡的巨龙发出类似惨叫的呜咽，踉跄着朝侧向跌倒下去。看来亚瑟这一招也同样出乎它的预料。这家伙与原来干掉的那些小东西不一样——挣扎着起身的棘龙眼中露出些许惊讶，但更多的依旧是愤怒。

白素放开双手，强迫耳朵适应挥之不去的轰鸣，她不想再让激烈音波害得自己僵硬不动。希尔比亚捂耳喊痛，它的听觉最为灵敏，也因此造成耳膜受伤，耳孔流出血丝。艾鲁骂骂咧咧地寻找棘龙报仇，与此同时棘龙也发现了它。大概以为希尔比亚就是三个小东西中的软肋吧，红艳的尖角毫不犹豫地对准了艾鲁。希尔比亚临危不动，反而俯身在地上摸索起来。正当白素怀疑它是不是吓傻了，希尔比亚却突然拔出背后封龙宝剑，以剑锋迎击棘龙突刺的尖角。猎人猫理所当然地如滚地葫芦般被撞飞，可棘龙也没捞到便宜——它虽然没被封龙宝剑截停，却踏进了艾鲁刚刚设下的麻痹圈套内。道具战本来就是猫族的拿手好戏。

“好毒喵！”刚刚与棘龙尖角碰撞过的封龙宝剑冒起阵阵白眼，毒汁顺着剑体滴在地上，苔藓与嫩蕨立时枯萎，“喵，这家伙的毒液比雌火龙尾巴上的还要厉害！”

麻痹圈套的有效时间一般都很短，关键看猎人能否在短时间内给与猎物最沉重的伤害。狩猎怪兽是个四两“搏”千斤的活，有时甚至要靠消耗战才能定胜负，对双方的智慧和意志都是极大的考验。眼前这只棘龙就异常聪明，它在奋力挣脱麻痹圈套的同时还努力压抑着自己的情绪。虽然愤怒情绪时的皮下充血可以强化肌肉的运动机能，刺激剧毒分泌物的排量。但也会导致软组织膨胀裸露，反而更容易受到严重伤害。情绪稳定后，棘龙坚壳上的红斑又恢复为平时的翠绿。“锵！”武器再遭反弹，白素和亚瑟因为攻击的后坐力摔了个人仰马翻。

棘龙挣脱麻痹圈套，又一次发出浑厚咆哮！音振波产生风压，能量将没来得及防御的亚瑟撞翻，但他反而借力翻滚，重新整顿。巨龙将整个身体立起来，使劲挺起胸膛。淡绿的喉部鳞片下方映出摄人的光亮，闪着紫色光芒的诡异火球喷射而出！首发扣在白素的盾上，沼气球在爆炸中迅速燃烧，光是那呛人的烟雾就足以令人窒息。第二发稍稍偏离目标，将亚瑟身旁的一株猬菰连根炸起，白色毛球瞬间在空中气化。最后一发棘龙本想对准希尔比亚。可当它看到艾鲁正站在灵木的根部时，只得强压住复仇欲望随口喷在自己脚下，同时双翼用力一挥，朝洞顶急升而去。

在它脱离的瞬间，亚瑟扔出去的染色球划出一条弧线，准确地落在了它的尾巴上，浓烈的气味顿时弥漫在空气中。

“这惊人的攻击欲望，简直与发怒前判若两‘龙’。”追击的路上，白素感叹道。

“而且它确实把自己当成了树海的主人，因为怕伤到灵木，才把我们引出来打。”亚瑟语气深刻，那简直像是称赞。

离开灵木基部的洞窟，棘龙降落在了不远处巨树参天的断崖顶部。在附近徘徊的毒速龙和桃毛兽群一看到棘龙全身通红的架势，就像孩子见到心情不爽的家长，吓得纷纷遛进蕨类丛中没了踪影。愤怒的巨龙没心情理会清场问题，它刚一看到敌人的身影，脚下就像炸弹爆炸般掀起无数草皮猛冲过来！

亚瑟和白素分别朝两边飞扑回避。希尔比亚则避开剧毒尖角，仰躺着滑进棘龙腹下！它抓住棘龙肘部硬刺，借力翻身骑到龙背上，倒持封龙宝剑【虚空】在上面狂戳。此时的赤虎猫简直就像发狂的豹子，它把剑狠狠地削进龙脖子，想让它失血过多。

糟糕！亚瑟心里如此想着。棘龙的身体强烈甩动，在它身上无法保持平衡。而失去平衡的人绝对使不出力气，更遑论利用插在龙颈的刀给它致命一击了。

棘龙痛得放声大吼，近乎发狂地甩动身体，想把背上那个让它痛不欲生的小混蛋摔下来。虽然艾鲁双爪紧握武器不放，但再冷静的人身处这种状况不心慌也难。棘龙猛地纵身往左侧一甩，希尔比亚连猫带剑飞了出去，在坠入烂泥地之前又被棘龙的翅膀迎头撞上。白素和亚瑟只能眼睁睁地看着它一头栽向深不见底的断崖。

“希尔比亚！”流浪猎人发出悲惨的呼叫朝崖边冲过去，但他只抓到了艾鲁落下去前奋力丢上崖顶的道具袋——亚瑟的思路如时间停滞般凝固了，眼前重复出现希尔比亚坠崖时那双惊恐、但炯炯有神的眼睛。“岂有此理……”猎人并没有在原地难过太久，职业感使他清楚现在没有反省的时间。竭尽全力忍住悲伤，他抬头锁定展开旋翼攻击的棘龙，眼睛几乎喷出火来。

亚瑟稳住架式，双手紧握着大剑，下半身成弓箭步……完美的侧身回避！绕开横扫千军的剧毒翅膀和尾锤，猎人使尽全身力气挥向目标的脚！虽然脚跟是飞龙最坚硬的部位之一，但也有随之而来的弱点——无法缓冲强烈的撞击。像是砖块被打破的声音，棘龙的右脚骨顿时碎掉大半。

“机会来了！”白素架好枪身，龙击炮经过数分钟的冷却已经可以再次使用。火焰出膛之际，倒在地上挣扎的棘龙突然扬起低埋的上身，嘴角处隐约出现了喷涌的紫色毒烟。还没等女猎人反应过来，一朵滚烫的剧毒之花就在她的身上绽放，被灼热包裹的白素全身如电流走过般抽筋麻倒。虽然雌火龙铠S对各种酶性毒素完全免疫，但面对神经性毒素的侵害时却毫无作用。

“我叫你喷！”真传的剑刃在棘龙脑袋上撞出一团火花，半个龙头被砸进了土里。亚瑟没有乘胜追击，而是跳到白素身边搀她。

好难过……连呼吸都变得困难了。白素倒在地上一动也不能动，心中涌现出极度的悔恨。还以为只是类似毒怪鸟的血液循环毒素才没放在心上，没想到这毒弹的成份竟然是混合毒气。她的目光跃过亚瑟，看到因甲壳错位而显得面部扭曲的棘龙缓缓抬起满是血迹的脑袋，那架势仿佛恨不得立刻将面前的两人碾碎。白素想大声发出警告，但喉咙却被麻痹限制住了。

万幸的是流浪猎人察觉到了它的举动，只是棘龙的攻势之速叫他完全无回避时间！亚瑟爆发真气震飞白素，双手急速将赤红巨角抱在侧腹硬是抵住，超过二十公尺的巨体压力令他后退百米有余。扳住棘龙尖角的霸龙护腕在毒液的侵蚀下发出嗞嗞的溶解声，如火燎般剧痛。

棘龙冲不动了，就吼叫着将它角上的猎人甩向天空。亚瑟的视线里顿时天旋地转，分不清东西南北。坚甲上赤斑闪动的巨龙在下方等候着，剧毒尖角仿佛比刚才更加鲜红。粗大尾巴猛烈一挥，如狼牙棒般尾端立刻将猎人渺小身躯轰入地面！

“嗷——！”棘龙仰天长啸，仿佛在向世间宣告自己的胜利。

白素想要叫喊，可是一个字也吐不出来。她隐约觉得自己被什么盘住，正缓缓地被拖向那张开的大嘴。她还能感觉到那大嘴里呼出的热气，热呼呼、湿漉漉的，还有一股尿骚味。全身麻痹的她根本不能与那股强力抗衡。白素的眼前开始冒金星，一种宁静的、觉得现实是无法逃避的平静感传遍她全身……

突然，企图吞噬白素的棘龙吐出了到嘴猎物。它翻覆在地，痛苦地打着滚，喉咙里发出极致的惨叫——棘龙的尾巴从后面被斩断了，喷涌的鲜血在空中画出一道血虹。

“吃东西前得先付小费。”亚瑟推开压在身上的碎石，踉跄着站起来。浑身是血的他摘下破裂的头盔，低头看了看自己扭曲的左臂——看来是脱臼了。猎人右手捏住左臂肘部，咬紧牙关用力向上一提，铠甲与骨头的关节处同时发出一声喀喇的响动。他喘着粗气，朝草地上啐了口血水，然后擦擦嘴角朝棘龙伸指挑衅，“把我弄得这么狼狈，该是跟你说‘谢谢’的时候了！”棘龙好似懂他的意思般，不顾脚伤狂怒地暴冲过来！弯曲的红色尖角高高昂起，同阳光呈现一个死亡的角度，准备在敌人身上爆出一个血窟窿。流浪猎人轻轻拭掉脸颊上溢出的一丝殷红，这回他没有躲的打算。

对做出不要命举动的亚瑟，稍稍恢复知觉的白素根本来不及挽救，眼睁睁……不，她对眼前景象感到震惊！

还剩一只手可以抓握武器的亚瑟将白素的雷暴铳倒插进土里，当棘龙的毒角即将撞到他的瞬间，立刻用脚蹬下了龙击炮的启动开关。绿野中，轰鸣声爆起！炮火吞没了棘龙引以为傲的尖角，灼热的气浪将亚瑟推到半空。他算好几近完美的时机，利用身体前落与手腕本身的力量奋力朝下砍去！十足的力道，没有半点儿偏移。棘龙的左手翼整个掉了下来，只剩下翼膜的一部分连着，看起来相当恶心。

“真的假的……”白素揉了揉自己的眼睛。

破角与断翼的钻心疼痛令棘龙失去平衡，它的身体不由自主地向后退缩，脖子也弯得非常厉害。

机会来了！他嘴角露出一抹微笑，银发凌乱散布在脸上，使此刻表情更显得诡异。亚瑟等待的就是这个一击毙杀它的机会——猎人立刻反手向上，瞄着巨龙咽喉处的软筋挥进一记扎实的提刀斩，棘龙的脖子被硬生生切开，他使尽全力朝巨龙的脊髓刺进去。“只要切断这条神经就赢了！”亚瑟解剖过无数猎物，他熟知飞龙的各个器官。心、肺、肝、肠……甚至骨骼相连的微小细缝都一清二楚。但这一击破绽极大，从稳住姿势到挥出需要两秒，这段空档无人掩护。虽然两秒内棘龙连喘口气都困难，但如果它能挡下攻击倒打一耙，整个战况将会逆转。

可惜，棘龙并没有超越自己的极限。

“将军。”猎人抽回自己的剑，豪迈地宣告了厮杀的结局。猩红包裹在空气中喷出，伤口带着扭曲的哀嚎，棘龙的身体躺在了血泊之中。凄惨的哀叫久久回响于树海，像是在哭泣，像是在哀求。白素听着棘龙垂死的呻吟，莫名地知道其意：失去翅膀和尾巴、脚裸骨折、毒弹无法喷射、血管和延髓被斩断。一切自卫手段皆失效，绝望……

这是一幅诡异的景象——棘龙整只瘫倒在地，身旁站着一个全身沾满鲜血的猎人，他手上拿的真传剑多处崩刃，已经不再锐利。白素忽然觉得脊骨冷飕飕的，眼前的男人恍似罗刹现世的战鬼，诡异的身手叫人望而生畏，心生恐惧。

棘龙失血过多，琥珀色瞳孔失神地望着因自己的血液而变红的小东西，神情中已经失去了先前的霸气。亚瑟从希尔比亚的道具袋中取出音爆弹，拔栓后迅速塞进棘龙的鼻孔，这是不让巨龙再



多受痛苦的最佳做法。“噗！”棘龙的左眼球突起，留下一行血泪，飞溅的脑浆喷了猎人一身。

结束了……亚瑟长舒一口气跪倒下来，骨头就像一瞬间散掉了似的，疼痛感也一股脑地冲上来。再不止血解毒可能就有生命危险了！清澈沉静的紫色眼眸，突然变得暗淡无光，充满血色。亚瑟·安德雷斯身处朦胧的恍惚中，清楚地意识到自己的生命正在不断流失……

夜是那么的宁静。深邃的天空上，闪烁的繁星连成一线。月亮吝啬地释放着它朦胧的光芒，显得有些忧伤，令人心碎。光秃秃的玉盘通过反射太阳的光辉来使自己看起来像个赐予光芒的女神，那寒冷又苍白的月光让没有依托的心变得无比惆怅。

剧烈的疼痛刺激着手指，却又无法抽离。脑中突然闪过许多封闭以旧的记忆——人群……黑暗……背影……哭泣……尖叫……逃亡……屠杀……封闭……怀抱……仪式……手……朋友……森林……计划……恐惧……眼睛……微笑……刀光……飞翔的……龙……温暖……关爱……女人哭泣的脸……人类……过去……终止……亚瑟用力的呼吸，鼻孔喷出一道道白烟，冷风灌入肺部，极冰的空气使得他清醒过来。

暗夜的冷风吹进树洞，空气多了些寒意，多了些清新。混战后凌乱的场地，棘龙的尸体被躲在阴暗中的身影撕吃着。白素半蹲在旁边，正把绿色的回复药水涂在他伤口上。“你终于醒了……”白素露出一个放松的微笑，“你昏倒时连呼吸都没有，真把我给吓坏了。”

“谢谢。”亚瑟低头看看自己，身上但凡有伤的地方都清洗干净，并且包扎上了绷带，脱臼的手臂也已经用夹板固定好了。而他的武器和护具就堆在树洞的一角。对于几个小时前的屠龙，他并没有任何感想，也不认为有什么值得庆祝。这跟他平常狩猎的模式一样……不，这次烂透了，不仅失去了得力助手，还身负重伤。

“我刚才去山下寻找希尔比亚，只发现了这个。”白素递过来一段蛇龙伪装上的碎皮条。

亚瑟接过来看了两眼，随后揣进怀里，长叹一声说：“不必担心，那小子有九条命，不会轻易挂掉的。”

参与盛宴的黑影闻声抬头向这边望来，飘在夜色中的两对光点显得宁静而诡异——是迅龙，这狡猾的动物一定躲在暗处目睹了杀戮的全过程，因为不管哪方失败它们都有的赚。看到猎人无意打搅自己用餐，黑影低下头去继续争抢撕吃。

亚瑟询问白素：“你不去剥素材吗？”迅龙趁火打劫的行径让他有点儿不爽。

白素摇摇头，“不必了，那家伙不是我喜欢的类型。”说完这话，女猎人面露出令人心旷神怡的美丽微笑，“对不起，给你添麻烦了。”

“此话怎讲？”

“如果不是因为迁就我，你绝对不会伤成这样。”

“只能怪我自己不小心。”亚瑟抬头望着星空，缓缓地说：“与猎物对阵的时候，就是要有绝对不被它摸到的豪气。不管任何意外，被摸到就是‘死有余辜’，只要命能捡回来，那就是赚了。而且……”他回过头看着白素——这是停顿了时间的凝视。两人望着对方的眼睛，企图找出潜藏在深处的灵魂，“知遇之恩无以为报。我不想走师父的老路，我……不想失去你。”不知是否因为疲惫，亚瑟的声音有些颤抖。

白素低头凝视那缠在绷带中的手足有十秒之久，她现在无法仅仅把他当成一名绝世强者看待了。莫名的伤感和喜悦从心底升起，眼泪不受控制地模糊了眼眶，晶莹的液体不断从脸颊上滑落，滴在脚下的草地上。她流着泪，颤动的眼光停在流浪猎人眸中。

“原来你……还是会哭泣的。”安德雷斯的手指在白素脸上偷取着泪珠，“我还以为女性经历过狩猎后，会逐渐丧失柔美、女人心，变的粗暴、男性化。”

“那是你不了解，”白素的纤细手指与亚瑟合在一起，她把头埋入他怀中，轻轻言道，“女人永远是女人……”

凌晨，日出的白还未划入天际，夜的冷慢慢累积，在阳光出来之前释放。连下了几天的雨，终于碰上了一个难得晴朗的早晨。躲藏几天的羞涩阳光毫不吝啬的射向大地，被雨洗过的森林格外干净，越发显出蓬蓬勃勃的朝气。空气十分清爽，阳光温柔的映照着每一片叶子，使它们愈加青翠。叶尖滴下的露珠反射出耀眼光芒，一切都显得那么温馨。

万籁俱寂中，却突然传来一阵不和谐的脚步声，“不好意思，打搅你们了。”一个身着全套工会卫队制服红的黑发男子，神不知鬼不觉出现在依偎的两人面前。

“你是谁？”白素紧张地站起身来，却突然被这名神秘的赤衣男子用刀架在肩上。那把太刀乃是大长老泰坦·杜古恩所有的斩龙刀的复制品——斩老刀【须佐】，持有此刀者绝非等闲之辈。

“请别乱动，小姐。我并无恶意。”

亚瑟不屑地嗤着鼻子说：“有拿武器对着别人时说自己没有恶意的吗？”

“两位的身手在下心知肚明，不得不防啊。”神秘赤衣男子认真地说。

“你大概就是……这件任务的委托人吧？”亚瑟问。

“正是。”

“最近连续出大钱丢棘手任务给我，全是你一人所为吧。为了通过连续的狩猎消耗我真气？”

“看来阁下已经知情了。”对方不置可否地点点头，“既然这样，为什么还要接我的任务？”

“有钱不赚违背我的作风。”亚瑟无视露出慌张神色的白素，故作轻松地问：“说吧，你到底是谁？”

“在下乃工会卫队守卫长，鄙名奎格·本·安吉里士，奉大长老之命来拘押您。”原来这家伙是大长老一人之下，万人之上的左右手。“若与阁下直接对阵，只怕出动一个猎团的人力也不够，方才使出此等卑劣小技。我也是奉命行事，望您见谅。”他严肃地把红阔沿帽放在胸前行个礼。消瘦的脸，锐利的眼神，一幅恭敬的态度。



然而，就是趁着这个空挡，白素迅速地用左手拔开他的刀。奎格的反应也相当快，白素拔出剥取匕首的手腕被猛击一下，匕首竟然脱飞了出去！卫队长果然有两下子。紧接着，他再次举起【须佐】抵住白素的胸口。可白素在他还未做出下一步反应之前，双手抓住刀柄顺势做了个三百六十度的转身，夺过刀站到他身后。现在，轮到白素用刀顶着奎格的后背了，他只能乖乖地将双手举过头顶。白素小心地绕到他前面，只见奎格一脸懊恼的神情。“不愧是工会登记的唯一女团长，在下佩服，但请不要忘了自己的身分。”

奎格话音刚落，树冠上瞬间跃下几个身影，手中的武器不约而同地对准亚瑟和白素。他们不是工会暗夜成员，金光闪闪的守护者铠甲Z表明了他们的身份——这是一支货真价实的G级工会守卫小队。戏剧性的是，亚瑟发现那名曾在工会暗夜谋事的忍·空女猎人也在，她现在换上了军服一般的治疗者套装Z，改持弩枪铁火出现在队伍当中。

被下属看到自己这副模样，奎格显得有些沮丧，他义正言辞地警告白素：“你正在威胁你将来的上司，还不明白吗？”

“如果我在这儿杀了你，你充其量是个殉职人员。”白素不买他的帐，架在奎格脖子上的刀刃加重了力道，大概是想表达这决不是恐吓的意思吧。

“大人！”工会守卫们大叫着想上前解救，却被奎格用手势退下。现在老老实实地谈判才是上策。

奎格尽量用商量的口吻说，“作为一名守卫预备队员，你执意要放走这个异己者吗？”

“有何不可？”

“想过后果吗？你怎么办？你的猎团怎么办？被扣上同谋的罪名，你挣来的一切都将不复存在。”这句话让白素的手微微颤抖了一下，奎格趁热打铁，“把他乖乖交给我，对大家都好。我能理解你对救命恩人的感激之心，但工会的秩序不容践踏。不瞒你说，其实我也是安德雷斯先生的崇拜者。我亲眼所见的，十二年前‘瓦鲁托之难’里，苍之猎人独自在断龙关击落浮岳龙，拯救一个国家的传奇战绩……”

白素的表情凝固了，仿佛突然被一桶冰水浇在头上，奎格再往后说的话她基本没听见。她回头盯着亚瑟，神情异常激动：“你当时果然在那儿……为什么不肯向我承认！？”

“我说过，相见便是缘份，何必纠葛早晚。”亚瑟几乎不敢直视她的脸。

白素歇斯底里地大声喊道：“可我找了你整整十二年啊，我甚至牺牲了原来的一切！”她凄楚地笑了笑，手中的斩老刀掉在地上。接着缄默不语地低着头，双手在不断颤抖。

旁观者陷入疑惑的漩涡中，没人知道究竟发生了什么。半晌，流浪猎人支撑着伤痕累累的身体站起来，他长出了一口气，说：“我跟你们走，请不要为难虹猎团的朋友。”

“失礼了，请。”奎格把手指向前进的方向。对于白素急转的变化，他疑惑着还想问些什么，但张了张嘴却没有吐出一个字来。亚瑟·安德雷斯晚霞般的紫色眼眸最后看了眼她的背影，继而拖着伤体走在队伍的前面。

树海渐渐恢复了清晨时的沉寂。空中呼啸飞过几只七色眠鸟，它们对这里发生的一切毫不理会。白素怔怔地站着，一种孤苦伶仃的感觉渐渐涌上心头，她双手抱在一起，身子微微下挪。“对不起。”白素轻轻说。“对不起！”她重复道，声音完全变了形，身子挪得更厉害了。“对不起！”白素终于控制不住，跪倒在地上潸然泪下。那哭声持续了很久……

人生最遗憾的莫过于，轻易地放弃了不该放弃的，固执地，坚持了不该坚持的。



第七章 尾声

不知哪里传出的消息，这起事件在亚瑟·安德雷斯入狱后竟一时成为家喻户晓的谈资。白素顺利成为工会守卫，并且节节高升当上了执行官。多数人对此皆抱有嗤之以鼻的态度，没人相信她是靠实力取得现在的地位。甚至有人质疑白素与她的举荐人——守卫长奎格·本·安吉里士存在不正当关系。就连虹猎团内部，也有不少成员不堪舆论压力愤然退团。直到工会出面澄清所谓真相，这些恶意的谣言才渐渐淡出人们的视野。但某些民间团体为这名流浪猎人洗脱罪名所作的努力，却从没有中止过。

数月来，戴维·谢泽费尽心力才申请到一次探监的机会。他为亚瑟捎来一封书信，来信人竟然是希尔比亚——身受重伤的小艾鲁确没有挂掉，它被龙人地质学家特雷尼救起，并在科考队找到一份新工作。当流浪猎人读到这封信时，戴维第一次从他脸上看到了发自内心的宽慰笑容。遗憾的是，亚瑟并没向他问起白素的近况。相应的，戴维返回团部屋后，白素也没提过类似的问题。

如果不是因为那个恶魔的出现，真不知他们何年何月才会再相见。



"安德雷斯，老夫承认你的才能。每一个优秀猎人都是宝贵的财富，所以工会才没舍得将你送上刑场。"大长老泰坦·杜古恩结束了他的例行官文，终于把话题点到正事上来。"只要你做到以下两点，工会可以既往不咎。"他浑厚的声音落毕，台下年轻的工会守卫便将一张白纸摊在亚瑟面前。"第一，你要登记成为工会猎人……"

"登记表已经填好了，请你在这里签个字。"那个工会守卫将笔递给亚瑟。小伙子的眼睛里充满了困惑、憧憬还有热忱，看来他也是个传闻的崇拜者。

亚瑟拿起那张纸，甚至连看都没看一下，当着众目撕个粉碎。"这就是回答。听着杜古恩，我宁死也不会走我师父的老路。"

虹猎团的猎人们有些惶恐地看着眼前的一幕。如果换作普通人，恐怕大长老已经龙颜动怒了。但这回，似乎早料想到会是这种情况，大长老耐着性子问："这么多年了，还在记恨老夫？你应该知道，那场灾难是无可挽回的，我也不想那样。"

"当时明明可以挽回，为什么不去救？你毁了我师父的一生！"

流浪猎人的厉声谴责引得议论声一片。"安静。"斩龙刀重重地敲在地上，激起的震响压制了躁动。大长老用一种不太自在的口吻说："登记的事你多考虑一阵再答复吧——第二点，老夫希望你接下这个任务……"他手里的斩龙刀敲向厅中大圆盘，圆盘中央立即显示出一个在空中飞翔的身影。

只见全息影像内一片混乱。如同霹雳的轰鸣自上头传来，天空呈现一片血红。漆黑的乌云笼罩着天空，像旋涡般绕着中心缓慢旋转。忽然出现的上百粒闪烁光点，犹如上天撒下了一把流星。随着轰响，天空开始落下无数火红陨石！陨石无情地落在城内，爆炸产生的火光、碎片和冲击波迅速吞噬着四处逃窜的人群。地表不知为何突然隆起，巨大的裂缝赫然横贯了城市，不断爆出的炙热岩浆四处蔓延，少数存活的人也在高温下蒸发消失。整个城市化作一片火海。

天空中，巨大的黑影由远及近，飞至这片废墟的上空。长长的红黑色身体在空中不断摆动，那对巨大的红翼再一次遮住了太阳的光芒。

"米拉勒雷亚斯！它回来了？"恐惧的表情第一次出现在流浪猎人脸上。

"这并非你记忆中之源龙。"大长老解释道，"五十年前，最后的源龙逃到终末山滚滚的岩浆中躲藏起来，开始了它久久的沉睡。它从未放弃对世界的复仇，开始了漫长的进化。象征毁灭的朱红之角突露，身缠地狱业火阻挡百般攻击，召唤漫天巨焰烧毁任何敌人，锐利眼光可识破一切意图……各方面皆无懈可击。它已然进化为最恐怖的古龙，怒之邪龙——米拉巴鲁戈恩。"

"你想让我去打倒这家伙？"好半天亚瑟才开口，语气平静地像跟人借个火，"凭什么？"

杜古恩脸上悲容立现："工会中与源龙族交过手的精英猎人已尽数战死，老夫年迈力衰，现在只有你能带领猎人们抵抗红黑龙的威胁。"

"你怎么知道我能赢？"

"它并非无敌，只是特别强悍罢了。牺牲的猎人已经证明，它是可以被打伤的。"

"如果拒绝呢？"炮语连珠的问话压得大长老有些透不过气。

"会有更多的人丧命，非常多的人……"白素不合时宜地插话进来。她在四周诧异的目光中踱到台前，向大长老施了个礼。随后直视亚瑟，显得心急如焚，"但只要这世上还有地方被恐惧笼罩，我们就一定会去把那个祸害干掉。就算战斗至最后一人，也要对得起自己的事业，绝不有愧于Monster Hunter这个称号！"

殿堂内突然变得如死一般寂静，众人都在等着传说猎人的回答。

"我对猎人生活有些厌烦了，不想再过每天赌命的日子。"亚瑟·安德雷斯拂起自己的刘海长声叹息，"真不愿意丢掉性命啊……但是，总有无可奈何的时候。"他回应白素的激情，报以坦诚的苦笑，"谁让我，还欠你一个人情呢。"

白素敛去担忧的神情，坚定地点点头。她朝身后挥手示意，戴维·谢泽送上了虹猎团的礼物——经过呵护保养，暗示着"持有者可以不必遵循世界法则"的霸龙护甲。以及历经千锤百炼，吸收了天地精华，最终恢复真身的远古名刀，封龙刀【裂破】。

自古以来，传说中苍火龙的存在会让人的命运产生激烈的变化。不错，当初正是因为苍火龙的缘故，身着苍火龙铠甲的猎人才影响了一个少女的命运。她听着他的故事长大，他成为她的人生目标，他那时救的人是她……

没人知道，长久以来，她对他的憧憬。

没人知道，长久以来，她对他的崇敬。

更不可能知道，长久以来，她对他的爱慕。

前途生死难料，至少现在她要握住他的手，饱含深情地说上一句："欢迎回来！亚瑟，我一直在等你。"

"神可能死亡，凡人也可能不朽，这就是柯科特的一生……"吟游诗人苍老的歌声回荡在东都尔玛上空，与悠扬的晚钟声混合在一起，带出一种超然的宁静。

【全文完】




PSP
游戏最强年鉴

阅读说明

本年鉴收录了2007年8月至2008年2月期间发售的日版、美版和欧版PSP游戏共93款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为了避免重复，本年鉴中仅收录了该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在备注栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为500字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

幽灵行动 尖峰战士2

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

推荐度	Ubisoft	FPS	2007年8月23日	美版
7	1～2人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年8月24日（欧版）			

以真实专业著称的战术射击游戏"《幽灵行动》系列"在X360平台上大获成功后，发行商趁胜追击把目光投向了PSP平台。作为该系列登陆PSP平台的第一作，本作世界观延续了家用机版系列前作，但是故事情节则与家用机版的2代完全不同。玩家要扮演美国陆军幽灵小队的精英队长，协同小队成员们突入战火弥漫的战场来完成政府所赋予的使命。由于掌机平台不同于家用机平台，操作方面的复杂程度有也所下降。在游戏中，玩家要全程依靠超能战士系统，目的地、目标等项目都会在屏幕中显示，玩家所要做的就是运用尖端武器来打击敌人，依靠详细的指引来完成任务。

画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

■ 游戏中文译名

■ 游戏原名

■ 推荐度

代表该游戏的推荐程度，满分为10分。

◆游戏发行厂商◆游戏类型◆游戏发售日◆该游戏的地区版本

◆游戏人数◆游戏售价◆该游戏的推荐玩家年龄

◆备注信息，包括该游戏其他地区版本的发售日期和限定版情况

■ 游戏封面

■ 游戏介绍

根据游戏的重头程度，分别用250左右及500字左右的篇幅来介绍游戏。

■ 游戏实际画面

■ 游戏分项评分

游戏类型说明

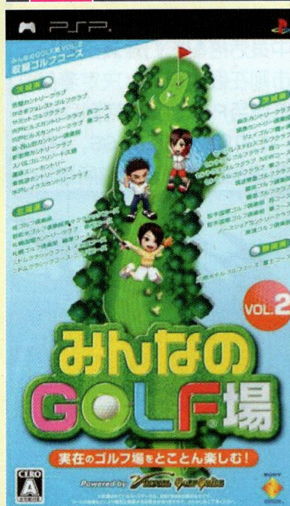
内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

大众高尔夫球场 Vol.2

みんなの GOLF 场 Vol.2

推荐度	SCEJ	ETC	2007年8月2日	日版
4	1人	5800日元		全年龄
	备注：GPS接收器同捆版9800日元			



本作是日本国民高尔夫游戏的分支作品，与正统作不同，本作更像是一款实用型软件。游戏中收录的都是现实中实际存在的球场，玩家可以通过GPS接收器，来计算自己当前所在的位置与收录球场的果岭之间的距离。玩家还可以创作一位自己在游戏中的分身，设定他的击球距离、左右手习惯等，操作他在游戏中所收录的球场中练习就可以加深自己对实际球场的熟悉程度。2007年8月2日发售的Vol.2中收录了茨城、北海道的球场。系列还于同年10月4日和11月8日发售了Vol.3和Vol.4，前者收录了群马等地的球场，后者则收录了关西和中部的球场。

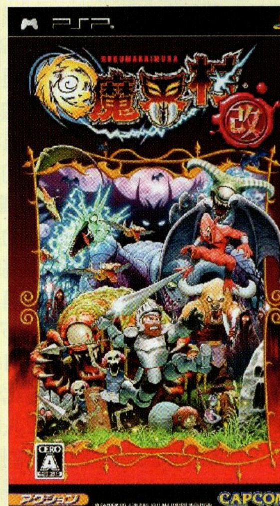


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

极魔界村 改

极魔界村 改

推荐度	Capcom	ACT	2007年8月2日	日版
7	1人	2980日元		全年龄
	备注：无			



本作是《极魔界村》的加强版，同关难度自然是更上一层楼。游戏中的收集要素被全部摈弃，进而改成了随机捡取的方式，魔法、武器、盔甲等都可以通过打破罐子或是杀死怪物后获得。玩家在使用魔法时没有魔力的限制，可以直接通过蓄力来轻松使出，这大大提高了游戏流畅度。其他一些改进分别是：亚瑟在游戏初期便拥有2段跳的能力；取消了盔甲耐久度；死亡后需要从特定的记录点复活并重新开始游戏；每收集3个戒指就能获得续关一次的机会；敌人出现的位置大幅调整等。游戏中除了新版的内容之外，依旧收录有《极魔界村》的内容，玩家可以自由进行选择。

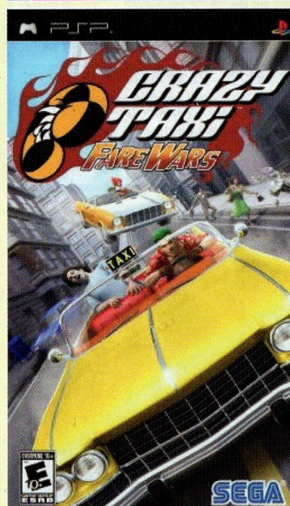


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

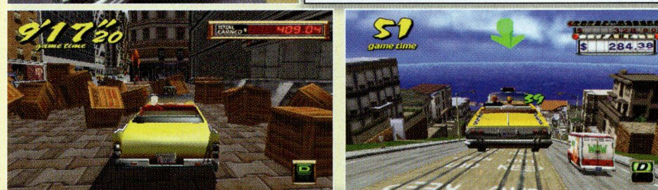
疯狂出租车 乘客大战

Crazy Taxi: Fare Wars

推荐度	SEGA	RAC	2007年8月7日	美版
8	1～2人	29.99美元		10岁以上
	备注：2007年9月7日（欧版）			



本作是曾在多个平台推出过的经典另类赛车游戏"《疯狂出租车》系列"的PSP版本，玩家要在游戏中扮演一位出租车司机，在繁华的都市里不断接揽生意。不过和一般竞速游戏不同的是，玩家在这里可以无视所有交通规则，为了在最短的时间赚最多的钱你可以用尽一切超越交通常识的手段。此次的移植，不仅收录1代和2代的全部内容，游戏的画面也变成了对应PSP屏幕的16：9。另外本作的迷你游戏模式也得到了保留，超过30种以上的迷你游戏使人欲罢不能，其中不乏一些相当考验技术的迷你游戏，没有作为一位"疯狂出租车司机"的觉悟是很难完成的。

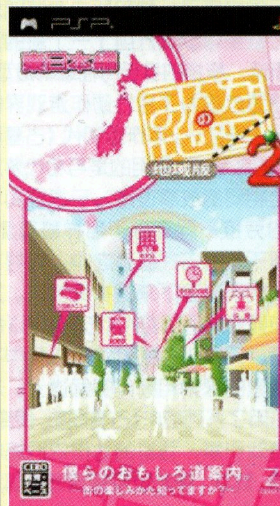


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

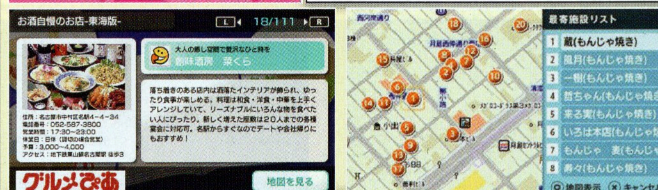
大家的地图2 地域版

みんなの地图2 地域版

推荐度	Zenrin	ETC	2007年8月9日	日版
4	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作是PSP平台上一款大人气的地图软件。相比同年4月发售的全国版，分为东日本篇、中日本篇和西日本篇三个版本发售的地域版更为详细地收录了各具体区域的相关情报，是想要在这些地区观光和游玩的玩家最完善的工具软件。地域版中收录了各个区域的详细地图，玩家可以通过GPS接收器来判断自己的所在位置，从而方便地从地图上找出前往目的地的途径。除了包含全国版中收录的车站、便利店、银行等检索内容外，地域版还全新收录了包括酒吧、书店、电影院，甚至厕所在内的检索内容，使所含的情报量变得更为丰富，在实用性上也变得更高。



画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

荒野兵器 交叉火力

ワイルドアームズ クロスファイア

推荐度	SCEJ	S・RPG	2007年8月9日	日版
9	1人	4980日元		全年龄
	备注：2008年3月11日（美版）			



作为《荒野兵器》系列"第一款掌机作品，厂商对游戏进行了大幅改动，原作中的回合制RPG战斗在本作中变成了六角形的战略战斗。虽然作品的类型发生了改变，但与之前的作品相比，系列独特的、融合了西部特征和日式动画的画面风格依然保留了下来。此外，游戏中加入了全程配音，让玩家的投入度更高。

战斗方面，角色在场上的行动顺序依照"RES"值而定，数值越高的角色行动次数也会更多，通过道具和特殊技能可以提高RES值。另外，地图上每个网格空间都有其自身的地形属性，例如草地和岩石地比较容易移动，但比较容易受到敌人的攻击，而地形高度差则会影响到角色的移动距离。本作还采用了很多独特的系统，例如DER（Direct Event Report，直接事件报告）系统，这是一个类似于战前汇报的系统，让玩家了解本场战斗的基本资料和战术要点等等，非常贴心。游戏的流程较长，作品里也设置有大量性能各异的角色职业以及特殊技能，如何在战斗中灵活搭配它们是真正考验玩家的地方，而依靠多人才能发动的连携攻击则在很大程度上决定着战斗的胜败。除此之外，本作还能通过USB连接线与PS2游戏《荒野兵器5》进行联动，联动后可以开启《荒野兵器5》中的几位隐藏BOSS，《交叉火力》方面则会有特别剧情发生，同时获得报酬的金额也会有所增加。



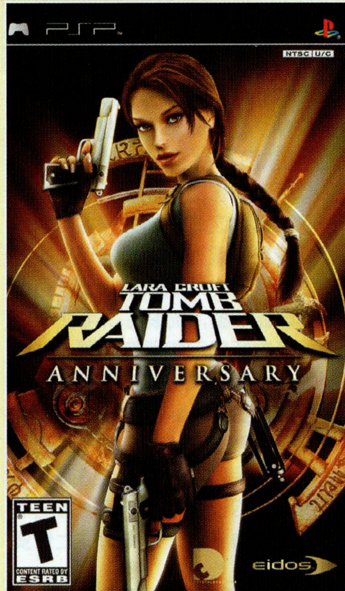


画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★★ 系统 ★★★★★ 耐玩度 ★★★★☆

古墓丽影 周年纪念版

Tomb Raider：Anniversary

推荐度	Eidos	A・AVG	2007年8月9日	美版
9	1人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年10月26日（欧版）/2008年3月27日（日版）			



初代《古墓丽影》创造性地把动作与解谜要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派。敏捷的身手与性感的造型，使得劳拉成为了当今动作游戏界的知名人物之一。本作是初代《古墓丽影》的重制版，采用的是与初代游戏完全相同的故事设定，玩家要和年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇瑰宝。为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组把游戏重心集中在了刺激的探索和经典的解谜上。本作沿用了系列前作《古墓丽影 传奇》的游戏引擎，劳拉的动作依旧流畅华丽，跳跃、攀爬以及钩绳系统都没有发生变动，玩过前作《传奇》的玩家应该不会陌生。游戏中大部分的场景建模参考自大量西方著名神话，让玩家在游戏的同时又能了解相关历史知识。在系统方面，为降低游戏难度而新增了子弹时间，在遇到比较棘手的敌人时需要经常使用到这个技能。劳拉在游戏中除了要寻找主线故事中的线索道具亚特兰蒂斯的三片司祭盘外，还要顺便收集散落在各个关卡内的隐藏宝物，这些隐藏宝物会直接影响到游戏的完成度，游戏原画、隐藏服装以及隐藏关卡都需要通过收集隐藏宝物来开启。





画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

将棋越来越强 激指 定迹道场

将棋が強くなる 激指 定跡道場

推荐度	每日 Communications	TAB	2007年8月9日	日版
4	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



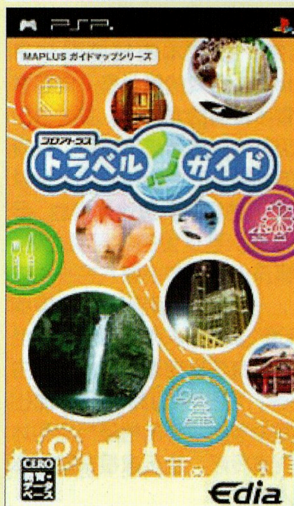
本作是一款由PC版移植而来的将棋游戏，共分为定迹道场、定迹讲座、通常对局、检讨模式、棋谱解析、将军CHECK和定迹编辑七个模式。其中定迹道场模式是让玩家在固定的残局下执棋赢得对手，这些残局均从将棋高手所司和晴七段编写的《诀窍大全》里摘录，共有457种。赢得这些残局可以获得点数，并逐渐从初级升到职业级别的棋手。而玩家在定迹讲座里可以根据将棋的各种残局类别，如居飞车、振飞车等分别学习各种残局下的应对方法。除了以上两个特有模式外，玩家还可以按照普通流程和12级～5段共11个棋力级别的AI交手，逐步提升将棋水平。

画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

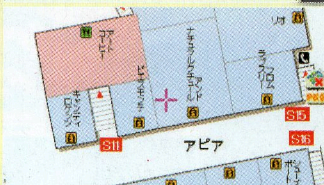
职业阿特拉斯 旅游向导

プロアトラス トラベルガイド

推荐度	Edia	ETC	2007年8月9日	日版
4	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款为用户旅行提供帮助的软件，主要包含6种功能。一、以简单易懂的提示为用户指路；二、收录大量旅行胜地的介绍情报，用户可以在介绍自己目的地的页码上贴上书签方便查阅；三、把约会计划路线登录在软件中，同时还可以搜索到其他新奇有趣的地方；四、随时获得实时天气预报，让用户根据天气情况准备各种道具；五、卡路里计算功能，通过这个功能用户可以知道自己消耗了多少能量，方便及时补充；六、地下街指南，帮助用户在难以辨别方向的地下街找到想去的店铺。本作虽然不是游戏，但对于在日本生活的人来说是一款很实用的软件。

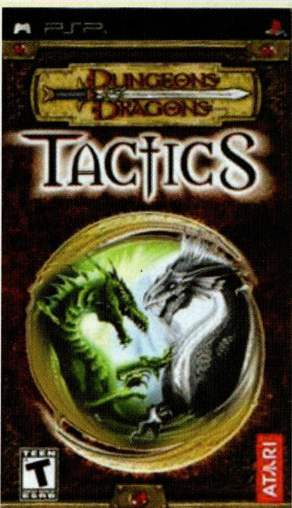


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

龙与地下城战略版

Dungeons & Dragons Tactics

推荐度	Atari	S・RPG	2007年8月14日	美版
6	1～2人	39.99美元		13岁以上
	备注：无			



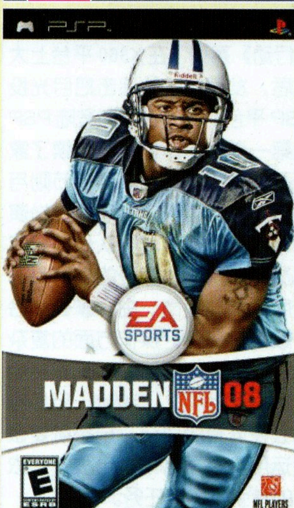
原本是桌面RPG的"《龙与地下城》系列"被战棋化后登陆了PSP。本作很好地继承了博大精深的"龙与地下城规则"，游戏中的各种细节都完全是遵守规则来制作。和原本的TRPG不同，本作的剧情分为了一个个战场，玩家需要控制自己打造出来的角色探索、战斗，同时解开剧情中的巨大谜团。根据玩家打造的角色特性不同，游戏中就有无数种充满特色的战术等待玩家去发挥。音乐贴合了游戏宏伟的世界观，为游戏增色不少。对于"《龙与地下城》系列"的粉丝，这是一款不可多得的作品，但对未接触对系列的玩家来说，本作的系统实在是过于复杂很难上手。

画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

麦登橄榄球 08

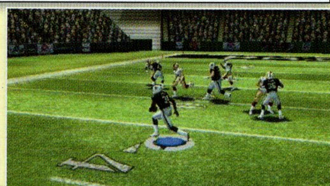
Madden NFL 08

推荐度	EA Sports	SPG	2007年8月14日	美版
6	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2007年8月24日（欧版）			



本作是EA公司"《麦登橄榄球》系列"2007年度的作品。玩家在游戏中要扮演教练及运动员两种角色。在每次进攻时，玩家会作为教练对运动员进行部署，系统会为你列出多种战斗体系，从中选出认为可取的战术运用到进攻当中。布置完毕后，在比赛中按照之前制定的战术去执行传球或者进攻。玩家可以操作运动员作出各种闪躲与突击的动作，防止对方抄球的同时也要迅速朝着球门前进。游戏中大部分球员、俱乐部与比赛场地都得到了美国橄榄球联盟NFL的惟一正式授权，以求最接近真实比赛。另外一些已经退役的老队员也会在游戏中出现。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

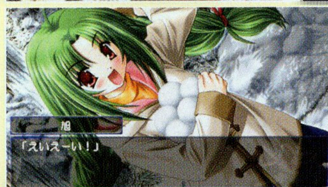
SNOW 携带版

SNOW Portable

推荐度	Prototype	AVG	2007年8月16日	日版
7	1人	4800日元		15岁以上
	备注：无			



PSP版《SNOW》由同名PC游戏移植而来，以剧本的长度闻名于Galgame界。游戏的舞台是一年四季都被大雪所覆盖的龙神村，主人公出云彼方因高考失败而来到村里，在表姐经营的龙神天守阁旅馆打工。尽管彼方10年前曾经来到过这片土地，但一直没有意识到这里的不寻常之处。随着剧情深入，彼方会跟六名少女依次相遇，一点点了解到村中流传的"龙神传说"真相。本作新增原创角色和剧情，所有语音都重新录制，井由川澄绫子、田村由加利等名声优出演。画面中透出乡野的恬淡气息和冰天雪地的清冷感，让玩家很快就能忘我地投入其中。



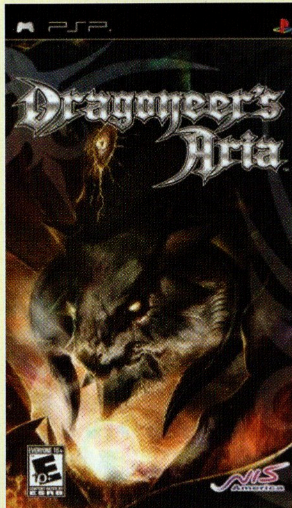


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

龙骑士的咏叹调

Dragoneer's Aria

推荐度	日本一Software	RPG	2007年8月21日	美版
7	1人	39.99美元		10岁以上
	备注：2007年8月23日（日版）			



本作是一款由日本一和其美国子公司共同打造的正统RPG，游戏画面完全3D化，并邀请韩国知名画师做人设。游戏的舞台是六条龙守护着人类与精灵共存的幻想世界，主人公作为龙骑士的后裔，在首都的祭典上目睹邪龙的大肆破坏后，开始寻找守护龙的下落并打败邪龙。游戏系统上采用了AOT战斗系统，即战斗中我方队员的行动顺序由玩家输入指令的顺序决定，安排好这种顺序是胜利的关键。除AOT这个关键系统外游戏的玛娜、魔法、特技也都很有特色，缺点则在于每场战斗过于冗长。本作日版的角色由前田爱、野川樱、石田彰等知名声优演绎。



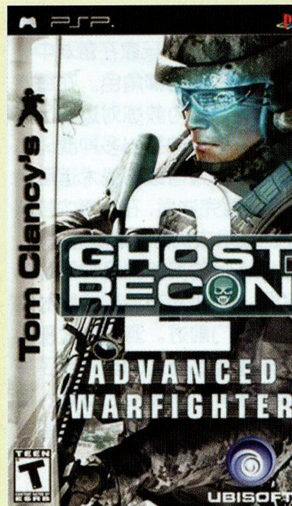


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

幽灵行动 尖峰战士2

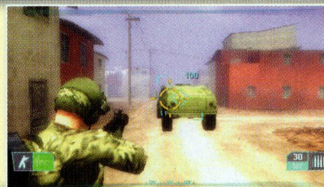
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

推荐度	Ubisoft	FPS	2007年8月23日	美版
7	1～2人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年8月24日（欧版）			



以真实专业著称的战术射击游戏《幽灵行动》系列在X360平台上大获成功后，发行商趁胜追击把目光投向了PSP平台。作为该系列登陆PSP平台的第一作，本作世界观延续了家用机版系列前作，但是故事情节则与家用机版的2代完全不同。玩家要扮演美国陆军幽灵小队的精英队长，协同小队成员们突入战火弥漫的战场来完成政府所赋予的使命。由于掌机平台不同于家用机平台，操作方面的复杂程度也所下降。在游戏中，玩家要全程依靠超能战士系统，目的地、目标等项目都会在屏幕中显示，玩家所要做的就是运用尖端武器来打击敌人，依靠详细的指引来完成任务。



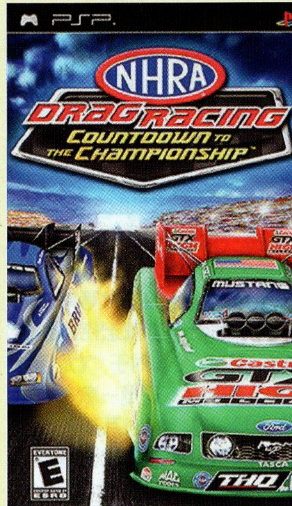


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

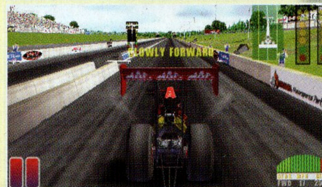
NHRA 冠军倒计时赛 2007

NHRA：Countdown to the Championship 2007

推荐度	THQ	RAC	2006年8月27日	美版
6	1人	19.99美元		全年龄
	备注：无			



一款不容易上手的赛车游戏。玩家在游戏中驾驶的都是经过了大幅度改装后的车辆，不仅外形和一般的赛车有所不同，行驶起来也有很大区别。在每场比赛开始前都有复杂的赛前准备，只有按照游戏的提示完成每一个步骤车辆才能出发，看起来虽然很麻烦，但当赛车行驶起来后，那种爽快感和速度感是前所未有的。本作提供了超过35款赛车供玩家选择，每辆车都有超过70种细节设定，包括轮带、运动机器学等，通过对不同细节的改造，玩家可以创造出更高性能的车辆。游戏的最大特色是能给玩家在笔直的赛道上风驰电掣的感觉，纯粹用速度和对手一较高低。



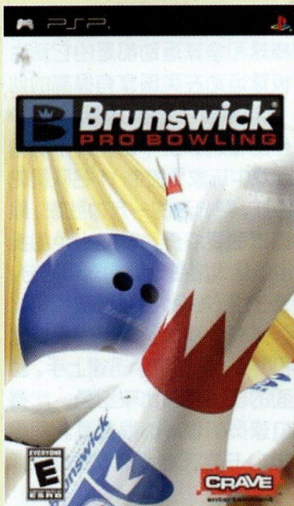


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

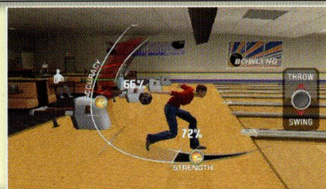
布伦瑞克职业保龄球

Brunswick Pro Bowling

推荐度	Crave	SPG	2007年8月28日	美版
6	1～4人	19.99美元		全年龄
	备注：2007年9月21日（欧版）			



这是一款模拟真实保龄球运动的游戏，作品更强调真实的运动物理特性，也就是要求量测更精准的投掷动作。职业生涯模式是游戏的主打模式，玩家可在这里创造自己喜欢的角色，并控制他们不断得赢得比赛，为最终成为世界第一而奋斗。比赛胜利后可获得赢球奖金，可以用来购买包括保龄球、衣服、球鞋、眼镜等不同的衣饰来打扮自己的角色。随着游戏的进行，玩家还可以到世界上著名的保龄球馆比赛，游戏收录了10多个世界级的球场，其中必定有你喜欢的场地。除此之外，游戏还对应4人联机对战，闲暇时和好友对战上一盘是件赏心乐事。

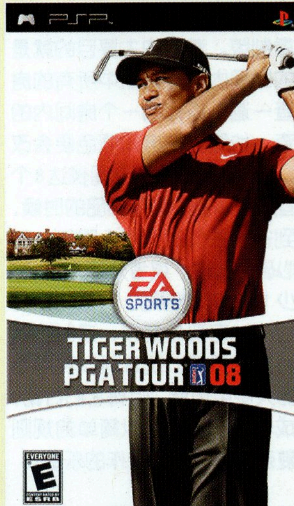



画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

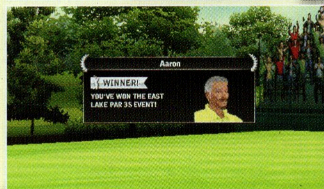
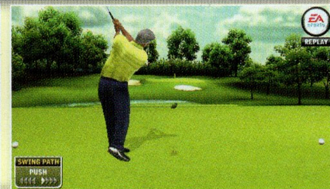
泰格·伍兹高尔夫球巡回赛08

Tiger Woods PGA Tour 08

推荐度	EA Sports	SPG	2007年8月28日	美版
7	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2007年10月07日（欧版）			



本作是EA Sports的大人气高尔夫游戏《泰格·伍兹高尔夫球巡回赛》系列"的最新作。在游戏的主模式里，玩家可以创建属于自己的人物，通过不断地训练和比赛来开创自己的职业球手生涯。游戏继承了系列一丝不苟的画面与良好的手感，球员在挥杆时动作流畅，场地的建模、光影效果都达到了相当不错的水平。本作继续请到著名球星加盟，可使用的人物里收录了包括泰格·伍兹、约翰·达利、维杰·辛以及安妮卡·索伦斯坦等高尔夫球坛世界级好手。另外通过PSP的无线联机功能，玩家可以和更多的高尔夫球爱好者一同享受这项高级运动的乐趣。

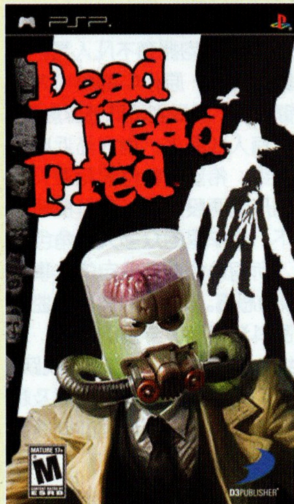



画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

死人头 弗瑞德

Dead Head Fred

推荐度	D3 Publisher	ACT	2007年8月28日	美版
7	1人	29.99美元		17岁以上
	备注：2007年10月26日（欧版）/2008年3月19日（日版）			



本作是一款具有荒诞喜剧风格的动作游戏，游戏的故事发生在一座充满核辐射的小镇上，主角弗瑞德拥有一颗由变态科学家复活的绿色容器脑袋，他为了寻找出杀害自己的凶手，在诡异的小镇上展开了复仇之旅。弗瑞德的特技就是夺取敌人的脑袋，每当替换上一个新的脑袋后，弗瑞德就会习得新的特殊能力。游戏中共有九种类型的脑袋出现，玩家要利用这些脑袋所附带的特性来解开关卡中出现的一个又一个谜题，而且通过改造脑袋还可以使技能威力得到提升。除了必须要完成的主线任务外，游戏中还有着数量繁多的支线任务和迷你游戏供玩家挑战。

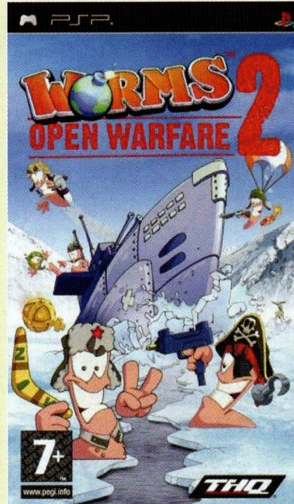



画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

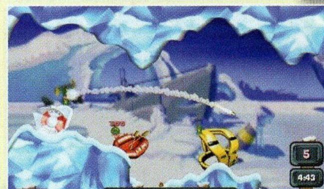
百战天虫 开战时刻2

Worms：Open Warfare 2

推荐度	THQ	SLG	2007年8月31日	欧版
7	1～4人	34.99英镑		7岁以上
	备注：2007年9月4日（美版）			



老牌另类SLG游戏在PSP平台上的第二款作品。游戏在前作的基础上又加入了11种新的武器和地图，并有6个不同的模式让玩家选择。除了正规的战争模式外，还有竞速模式、大赛模式、任务模式等多种玩法，与游戏传统玩法有着很大的区别。利用从战斗中获得的金钱，以及战斗结束后的奖励，还可以在商店中购买隐藏的地图和关卡，或者是新品道具及武器。在游戏初期设置中，玩家可以自由地选择虫子们的声音以及外貌，还能选择虫子死亡后的坟墓和胜利后的跳舞姿势。本作支持WI-FI无线对战，可连接官方服务器进行最多4人的组队战斗。

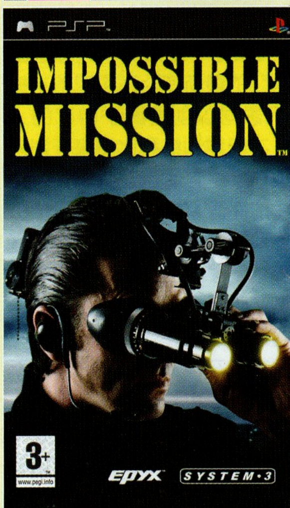



画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

不可能的任务

Impossible Mission

推荐度	Play It!	ACT	2007年8月31日	欧版
5	1人	19.99英镑		全年龄
	备注：无			



本作是当年C-64上轰动一时的同名游戏重制版。游戏的主要目的就是在限定的时间内，将地图中所有的房间都调查一遍。每完成一个房间内的物品调查，地图上的房间颜色便会改为黄色。虽然游戏限定的时间长达8个小时，但是在调查房间内物品的时候，会遭遇到各种各样的机器人阻挠，如果不小心碰到它们，或者是掉入陷阱，都会减少10分钟的时间，并且房间内被移动过的地方都会复原，这时候就得重新开始调查了。玩家可以利用电脑对机器人使用道具，阻碍它们行动，以便完成物品的调查。以简单的规则衍生出复杂的玩法便是本作的乐趣。

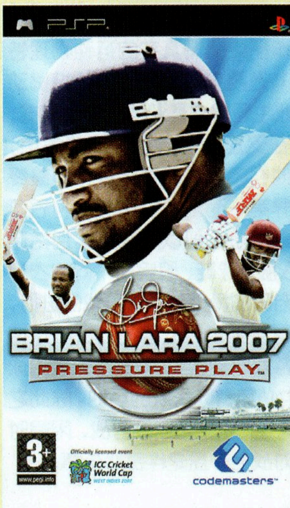


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

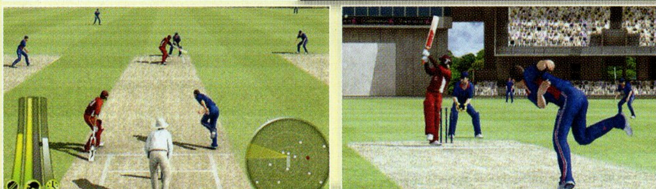
布莱恩·劳拉 2007 国际板球赛

Brian Lara 2007 Pressure Play

推荐度	Codemasters	SPG	2007年8月31日	欧版
6	1~2人	34.99英镑		全年龄
	备注：无			



板球这一运动项目起源于英国，现在的棒球和垒球运动都是由它派生而来。板球运动在英国享有很高的地位，而《布莱恩·劳拉 国际板球赛》系列”作品在玩家群中也拥有不错的口碑。游戏中玩家要控制11名队员轮流上场击球，得分高的一方为胜家。除了把握击球的要点外，掌握出色的投球技巧也能最大限度地遏制对手得分。游戏收录了当今的著名板球队伍和比赛场馆，另外还提供了严谨的板球比赛规则和赛事，帮助新手迅速上手。游戏在画面的表现方面比较出色，比赛中每一位球员的表现都很逼真。利用Wi-Fi功能，玩家还能联机享受板球运动的魅力。

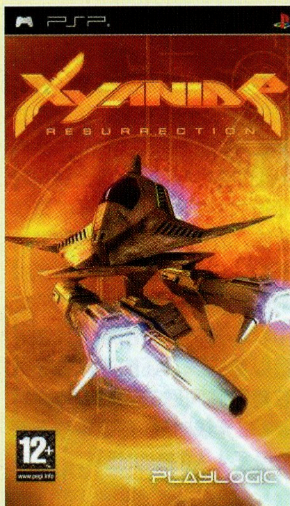


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

幻影战机 复苏

Xyanide Resurrection

推荐度	Playlogic	STG	2007年8月31日	欧版
7	1~2人	19.99英镑		12岁以上
	备注：2007年12月27日（日版）			



本作是一款火爆硬派的STG作品。玩家在游戏中要驾驶装备有各种武器的战机航行在虚幻飘渺的宇宙空间，在敌人纵横交错的火力网中来回穿梭。游戏共有15关，由于每关过后都存在路线分支选择，因此要想玩到全部关卡则需多次通关。在关卡中玩家击落敌机后会得到被称为“Xyanide”的水晶状物质，其作用相当于金钱，在过关后可以用来购买特殊武器强化战机能力。和多数STG一样，游戏也拥有连击系统，只要在一段时间内连续击落敌机就能使所获得的分数呈倍数上翻。游戏的各种隐藏要素，诸如原画设定、过场动画等都需在关卡中取得高分数后才能开启。



画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

FATE/老虎斗技场

フェイト/タイガーころしあむ

推荐度	Capcom	FTG	2007年9月13日	日版
7	1~4人	5240日元		全年龄
	备注：限定版8390日元			



《FATE》原作是Galgame中的翘楚，在ACG三界均拥有不凡人气。本作采用原创剧情，原作中的藤村大河成为关键人物。因受到特殊结界影响，冬木市所有人凶暴化，世界临近崩坏危机的边缘。希望拯救世界和毁灭世界的人们形成两股势力，在斗技场里一较高下。原作里的众多人气角色都会登场，所有角色都有各自的故事主线，且极为恶搞。Capcom的精心监制让这款乱斗游戏有了丰富的系统，玩家能操纵Q版的角色使用攻击、跳跃、冲刺、防御、防御崩坏、必杀技以及超必杀技等多项技巧，场地里的道具也能让战况向有利方向发展。

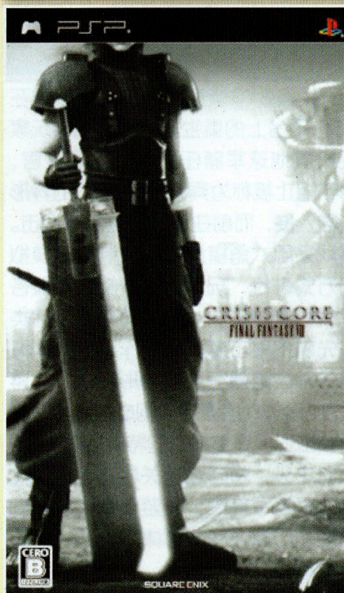


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

危机之源 最终幻想VII

クライシス コア ファイナルファンタジーVII

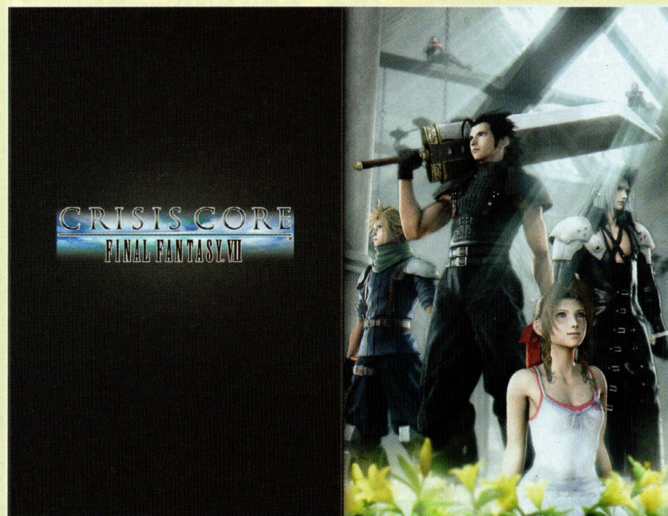
推荐度	Square Enix	A·RPG	2007年9月13日	日版
10	1人	5800日元		12岁以上
	备注：PSP-2000主机同捆版25800日元/2008年3月25日（美版）			



发售于1997年的《最终幻想VII》是一款具有里程碑性质的巨作，诞生十余年来，它已推出过数款相关作品，已经形成了一个独立的大系。《危机之源 最终幻想VII》是《FF VII》相关作品中的最新作。游戏的故事发生在《FF VII》本篇以前，以《FF VII》中克劳德回忆中的前辈扎克斯为主角，讲述了扎克斯从神罗战士2nd成长为1st，并最终壮烈牺牲的短暂经历，剧情感人至深。游戏的画面完全发挥了PSP的机能，精美的CG动画和即时演算画面让人过目不忘。本作虽然是一款A·RPG，但由于加入了全新的D.M.W（数码意念波）系统，玩起来的感觉和同类游戏有很大不同。D.M.W槽是对扎克斯思想与回忆的直接反应，在战斗过程中，它会出现在画面的左上方并一直转动。当转出特殊的数字组合或相同的图案时，扎克斯就可以获得各种附加效果、发动必杀技，甚至等级的提升也和这条槽的转动息息相关。游戏的主线流程不长，不过多达300个的支线任务大大提高了游戏的耐玩度，想要获得强力的道具装备，或者挑战强力BOSS都要在任务中才能实现。魔石系统也是本作的关键之一，玩家不仅可以获得现成的魔石，还能通过合成来创造更为强力的魔石。根据装备魔石的不同，扎克斯的能力以及在战斗中可使用的指令都会发生变化。





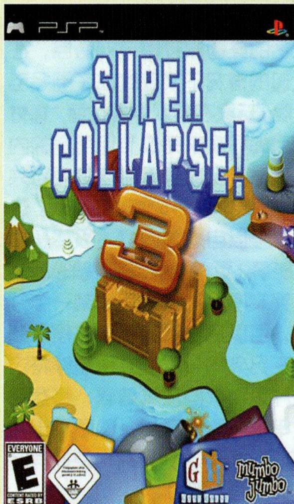


画面 ★★★★★　音乐 ★★★★★　系统 ★★★★★　耐玩度 ★★★★★

超级方块3

Super Collapse 3

推荐度	MumboJumbo	PUZ	2007年9月18日	美版
7	1～2人	19.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是一款风格可爱的益智类游戏，游戏的规则虽然与传统的“消方块”游戏有所不同但也相当简单，玩家要通过按下三个连在一起并且颜色相同的方块才能进行消除，每关的最终目的是要在最短的时间内消除尽可能多的方块，如果没来得及消除让方块到达顶部的话就会导致GAME OVER。在游戏过程中还会出现各种各样的辅助道具，玩家可以利用它来帮助自己消除，但如果利用不慎，也有可能带来更多不必要的麻烦。相比前作这次加入了全新的谜题模式和网络排名功能，游戏里一共准备了超过300道谜题等待玩家来挑战。轻松的玩法让本作也非常适合女性玩家。





画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

游戏王对战怪兽GX 双重战力2

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

推荐度	Konami	TAB	2007年9月18日	美版
8	1～4人	29.99美元		全年龄
	备注：2007年9月27日（日版）/2007年12月7日（欧版）			



作为根据《游戏王GX》动画而制作的系列新作，本作充分再现了动画中的学校生活，动画原作中的人气角色也都悉数登场，使玩家能够体验原作中的各个事件。游戏收录了至POTD、SD9为止的强力卡牌，数量超过2800张，其中包括了一些只在动画中出现过的卡牌，使卡牌的数量达到了一个新的高度。本作采用了能够保证对战严谨性和平衡性的OCG标准规则，在保证玩家自由发挥自己思路的同时也保证了游戏的乐趣不被破坏。游戏还引入了动画原作中的双人作战系统，玩家可以找到与自己属性互补的伙伴来并肩战斗，同时也可以与现实中的朋友并肩作战或是交流切磋。



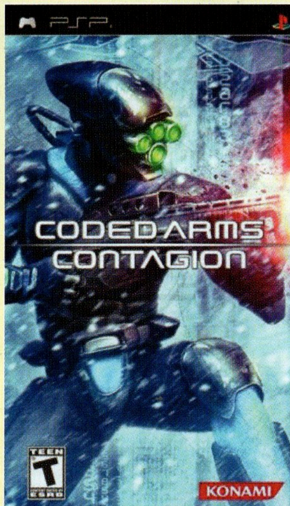


画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

机密武装 蔓延

Coded Arms:Contagion

推荐度	Konami	FPS	2007年9月18日	美版
7	1～8人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年9月27日（日版）/2008年3月28日（欧版）			



本作是一款极具科幻风格的主视点射击游戏，故事讲述了未来军方用来对抗外星人而设计的战斗模拟系统被各种强力病毒所侵占，军方为此雇佣强力黑客进入虚拟世界消灭病毒的故事。玩家在游戏中的身分便是武装黑客，要在虚拟世界中与各种数据进行战斗。作为系列第二作的本作不光继承了前作的故事背景和游戏风格，还新增了武器道具升级系统，玩家可以通过获得的奖励点数来强化自己的枪械。破解场景中的密码锁还能开启武器装置，这些装置能帮助杀敌。本作不再沿用前作的关卡模式，取而代之的是任务模式，玩家可以流畅地行走于虚拟的电脑世界中。



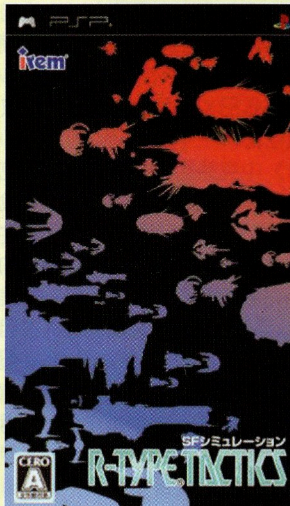


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

R-Type 战略版

R-Type Tactics

推荐度	Irem	SLG	2007年9月20日	日版
8	1～2人	4800日元		全年龄
	备注：2008年5月6日（美版）			



经典STG转型为战棋式SLG后在PSP平台上的重生之作。游戏中玩家要扮演地球军新任宇宙舰队司令官，为了阻止被称为拜德（Bydo）的异形生物入侵，而前往木星轨道展开迎击。游戏采用六角棋盘格回合制战略模拟的方式进行，玩家要操作战舰以及各式战机进行攻防。游戏舞台的设计类似先前的射击游戏系列作品，同样具备各种会阻碍行动的地形与障碍。游戏画面以3D绘图方式构成，双方交战时会出现极具震撼力的特殊攻击画面。除此之外，将游戏通关后还会追加全新的拜德军篇章，在游戏耐玩度得到保障的同时还能让你体会到不一样的游戏感觉。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

潜龙谍影 掌上行动 加强版

Metal Gear Solid:Portable Ops Plus

推荐度	Konami	ACT	2007年9月20日	日版
8	1～6人	2400日元		15岁以上
	备注：2007年11月13日（美版）/2008年3月1日（欧版）			



本作是《潜龙谍影 掌上行动》的加强版，主要在网络对战环节上进行了强化，在原有对战模式上又增加了新模式。单机部分由无限任务模式取代了前作的正篇部分，玩家可以无限制地接受任务，剧情模式的取消让更多的玩家体验到最单纯的作战乐趣。士兵收集是单机模式中的重点，《潜龙谍影》全系列中登场的著名角色和各支特种作战部队都会在本作中登场亮相。相比前作，本作还新增了2种职业、4种技能以及对战地图。另外本作中的某些模式只针对日本玩家，例如聊天室、GPS招集特定士兵、拍照模式及上传相片等内容，这些对于国内玩家来说用处不大。



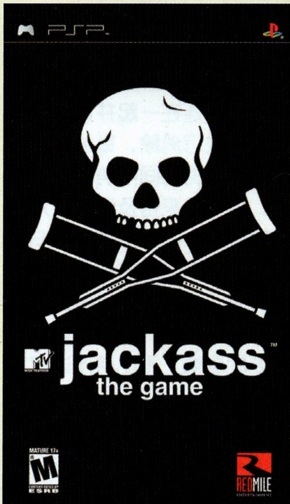


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

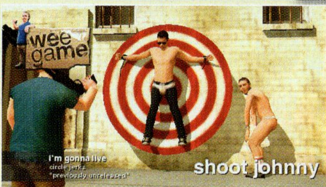
蠢材秀

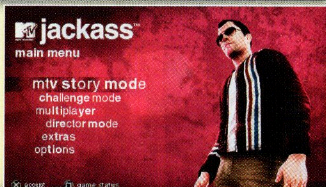
Jackass:The Game

推荐度	Red Mile	ACT	2007年9月27日	美版
6	1～4人	29.99元		17岁以上
	备注：无			



《蠢材秀》原本是一档以自虐加恶搞而闻名的美国深夜档电视节目，在大受欢迎的情况下又改编成了同名电影和游戏。玩家在游戏中要代替"蠢材秀"节目的导演来完成节目所需的内容。这些需要玩家亲手制作的内容共分7集，每集中包括5个迷你游戏。这些游戏大多以自虐为内容，极尽恶搞猥琐之能事，更有些极其BT恶心的演出让人哭笑不得。玩家完成某一个游戏之后，可以把游戏的整个过程录制下来。在另外的导演模式里能够将这些录像片段再次回放或剪辑，将存储的片段串成一整部影片，然后导出到PSP的记忆棒中，让玩家也能拥有自己的《蠢材秀》节目。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

湾岸午夜赛车 携带版

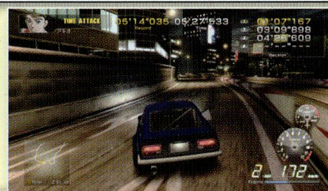
湾岸ミッドナイト ポータブル

推荐度	Genki	RAC	2007年9月27日	日版
7	1～4人	4800日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由在日本与《头文字D》享有相当人气的赛车漫画《湾岸午夜赛车》改编而来，玩家要扮演原作主角，在湾岸的公路上与原作中的车手展开极速对决，漫画中"湾岸的黑怪鸟"等强力车手也都会纷纷登场等待玩家去挑战。游戏中玩家可以驾驶三菱、日产、丰田、斯巴鲁、马自达等品牌的20余款知名跑车，其中包括了LANCER、SKYLINE等知名跑车款式。游戏中包括了与对手直接展开对决的"街机模式"；完成任务获得奖励，从而调整赛车性能的"调整模式"；还有按照原作展开车手生涯的"故事模式"，更有多人联机对战模式能够让多名玩家一较高下。



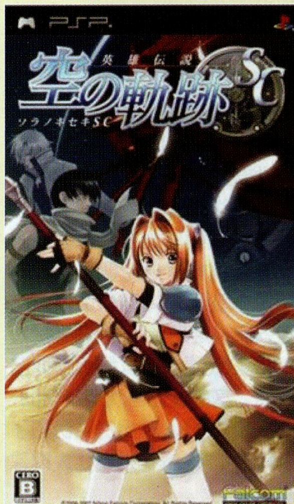


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

英雄传说 空之轨迹 SC

英雄传说 空の轨迹 SC

推荐度	Falcom	RPG	2007年9月27日	日版
9	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



本作是"《英雄传说 空之轨迹》系列"的第二作，在剧情上紧接着前作《空之轨迹FC》，讲述了艾斯特尔寻找约书亚，并解开整起事件背后谜团的故事。作为一款移植自PC的游戏，本作与PC原作的差别并不大。由于采用了双UMD的大容量，PSP版忠实收录了PC版的所有内容，在画面表现上虽然略有缩水，但依然不俗。比起PC版，本作追加了战斗语音，并且和前作一样，加入了魔兽手帐和地名收集系统。PC版中无法使用的缪拉和优丽亚也可以在最终迷宫中选用。游戏的整体系统和前作差别不大，类似于合体技的连锁战技的加入令战斗更加爽快。



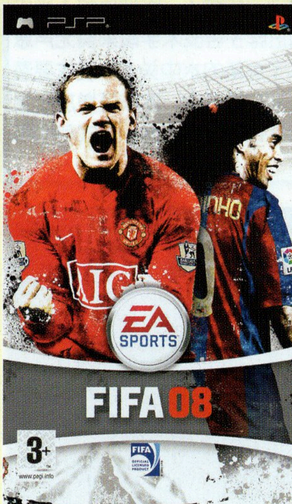


画面	★★★★☆	系统	★★★★★
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

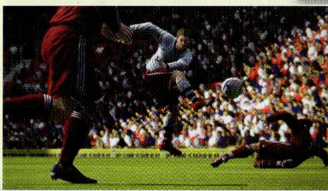
FIFA 08

FIFA 08

推荐度	EA Sports	SPG	2007年9月28日	欧版
7	1～2人	34.99英镑		全年龄
	备注：2007年10月8日（美版）			



在多个平台上登陆的足球游戏大作，作为球迷们一年一度的足球盛宴，本作共收录了超过30支的正式球队、40个真实球场以及上千名球员，传统的游戏模式也都得到保留。游戏中球员的面部表情很丰富，比赛时的球迷音效都各具风格，代入感很强。作品里启用了全新的人工智能，队员在进攻或防守的时候都会在正确的时机出现在恰当的位置。除此之外，明星球员和普通球员之间的实力差距也表现得更为明显。在全新的问答模式里共收录了上千条来自足球界的问题，全面测验玩家的足球知识。利用正确答题获得的点数可以在FIFA商店中购买各种隐藏要素，包括新球衣、影片等等。



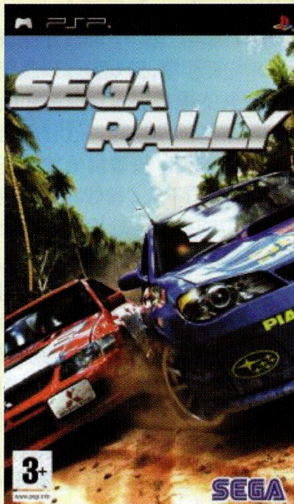


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

世嘉拉力 进化

Sega Rally Revo

推荐度	SEGA	RAC	2007年9月28日	欧版
7	1～4人	34.99英镑		全年龄
	备注：2007年10月9日（美版）/2008年1月31日（日版）			



本作与PS3、Xbox360和PC版同时发售，在继承了《世嘉拉力》系列"一贯的高品质画面效果与操控感的同时，也为掌机版调整了游戏的手感，使之更适应PSP的操作，不过实际游戏效果差强人意。游戏中收录了数十款世界知名的赛车，其中包括了三菱Concept-X、麦克雷Enduro、卢夫Rt 12等顶级赛车，甚至还包括了重量级的Hummer H3改装版可以让玩家驾驶。玩家可以和自己的爱车一起驰骋在世界各地的拉力赛场，克服天气、地形等不利因素，与众多顶级车手展开对决。游戏支持最多4人对战，玩家可以和自己的好友在虚拟的赛道上展开对决，一起驰骋赛场。



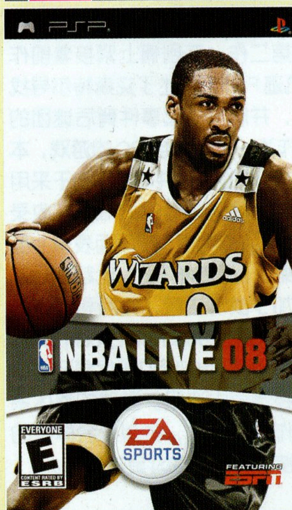


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

NBA LIVE 08

NBA LIVE 08

推荐度				
7	EA Sports	SPG	2007年10月1日	美版
	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2007年11月8日（日版）/2007年12月7日（欧版）			



在2007年金秋时刻问世的年度篮球游戏大作。本作在刻画人物动作时更加细腻真实，过去一贯被人诟病的球员防守问题也得到了改善。作品里除了收录NBA联盟的30支球队外，还有15支特殊球队及8支国家队可供玩家进行选择。游戏还包括赛季、季后赛、王冠等多个游戏模式，在王冠模式里达成特殊条件就能开启全明星队、新款球衣等隐藏要素。体现球员能力的各项细致入微设定是系列的一贯优点，从球员的能力数值中可以很清晰地了解他的特点，这不仅对游戏有所帮助，也能加深玩家对NBA球员的认识和了解。而"明星系统"的加入也让大牌球员更具魅力。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

蜘蛛侠 敌友难辨

Spider-Man：Friend or Foe

推荐度				
6	Activision	ACT	2007年10月2日	美版
	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2007年11月2日（欧版）			



本作是根据美国经典漫画《蜘蛛侠》改编而来，除了原作中的角色外，游戏中还有12位其他漫画中的经典人物登场。他们有时与你朋友相称，而有时又会以敌人的身分与你战斗。这一次蜘蛛侠不仅要在美国行侠仗义，还能够前往东京、尼泊尔、埃及等数个城市，去拯救全世界的人类。蜘蛛侠会在战斗中遇到到自己的同伴，与他们一起为消灭外星人而战斗。不同的关卡也需要利用同伴们的特殊技能才能顺利通过。在游戏中收集来的金币可以在商店中购买每个角色的特殊能力。根据按键的组合，还能够使用出连携攻击、特殊攻击、精神攻击和同伴援助这4种战斗技能。



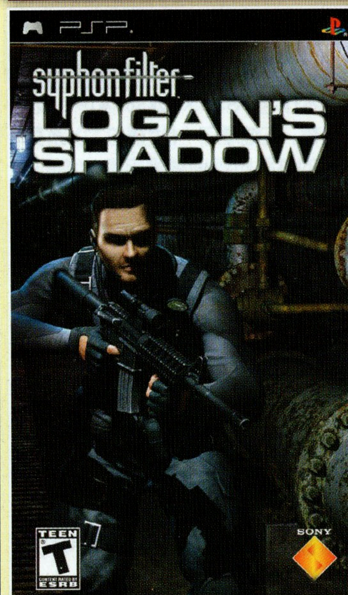


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

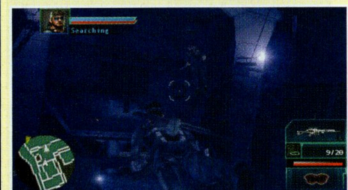
虹吸战士 洛根之影

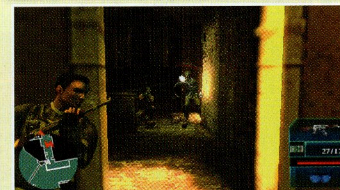
Syphon Filter：Logans Shadow

推荐度				
9	SCEA	ACT	2007年10月2日	美版
	1～8人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月30日（欧版）			



本作是"《虹吸战士》系列"的正统续作，也是该系列在PSP平台上的第二作。本作不但采用了333MHz的运行频率，而且还搭载了Havok物理引擎，游戏整体素质获得了实质性的提高。游戏风格和操作方式与系列前作相同，依旧是第三人称视点射击。故事剧情发生在前作《黑镜》后不久，曾数次拯救世界于危难中的孤胆英雄盖博·洛根为平息新爆发的恐怖活动而再次出山，而且此次洛根要周旋于危险的阴谋漩涡中，凭借自己的双眼来判断事态的发展，相比前作一味地杀敌多了很多电影式的悬疑元素，增加了游戏的乐趣。本作拥有多种操控方式，满足了不同操作习惯的玩家。本作在系统上比前作有了显著强化，为迎合紧张刺激的游戏节奏新增了QTE系统，玩家只要根据场景中的按键提示快速按下相应按键就能施展出华丽的战斗技巧。近身格斗部分得到强化，洛根可以偷偷接近并俘虏背对着自己的敌人，将被俘敌人当作肉盾来要挟其他敌人，也可以通过割喉和扭脖子等战术手段来悄无声息地一击干掉敌人。另外本作中还特别加入了全新的水中关卡，玩家要潜入海底与恐怖分子展开水下大战。在多人对战模式中，本作还增加了全新对战模式和重新设计的地图，对战平衡性也得到了改善，各式新武器的加入提升了对战灵活性。







画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

高达 战争编年史

ガンダムバトルクロニクル

推荐度	NBGI	ACT	2007年10月4日	日版
9	1～4人	4800日元		全年龄
	备注：无			



“《高达 战争》系列”是NBGI面向PSP平台所开发的人气高达题材3D动作游戏。在游戏中玩家要扮演一名普通的机动战士驾驶员投身到战场中去，与熟悉的角色们并肩作战，以自己的角度去经历原作里的每个经典时刻。本作收录了初代U.C.世纪里U.C.0079年到U.C.0087年的所有著名战役。当然，除了有庞大的关卡数量外，本作的关卡种类也有所更新，这次追加了前两作没有的水中和宇宙关卡。游戏里地形要素对机体的影响相当大，如果一部机体与地形相性不合，动作就会变得迟缓；相反，如果机体是适应该地形的，就能得到更高的机动性，动作也更灵活。玩家在每关出击之前可以通过查询地图获得相关的地形信息，从而派出对自己更有利的机体来作战。本作还首次采用了新的分支任务系统，某些特定关卡游戏会根据玩家的表现使之后的任务产生分支，不同分支里的剧情和人物都会发生变化，所以就算是反复玩同一关也会有不同的感觉。机体和人物还包括了来自《机动战士高达 ZZ》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》等描写U.C.0087年以后的作品里的人物和机体，使可使用的人物和机体达到了前作的两倍之多。是每位高达爱好者不可错过之作。

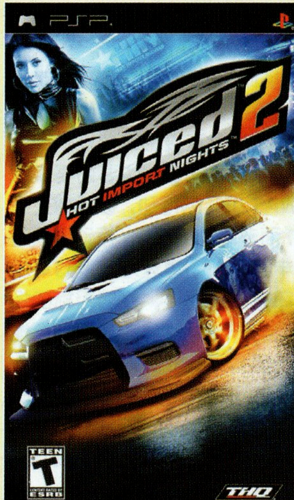


画 面 ★★★★★　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

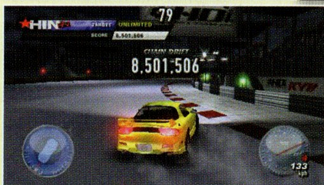
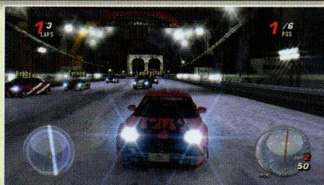
极品醉车2 燃情之夜

Juiced 2: Hot Import Nights

推荐度	THQ	RAC	2007年10月8日	美版
8	1～6人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年10月19日（欧版）			



本作是多平台一起发售的“《极品醉车》系列”续作的PSP平台版本，作为一款在欧美极具人气的赛车游戏，本作在制作上毫不含糊。游戏的操作相对同类型作品来讲并不算复杂，即使是新手只要通过简单的教学都能做出漂亮的漂移，爽快度十足。游戏的另外一个亮点是可以通过赛事取得零部件对自己的爱车进行改造，这次在前作的基础上又增加了全新赛道以及新的自定义改装要素，另外用来改装赛车的零部件的种类和数量都有大幅度提升，玩家可以更大限度地发挥想象力。本作可以驾驶着由自己亲手改装的车辆在街道上肆意驰骋，完美再现了地下赛车世界的魅力。

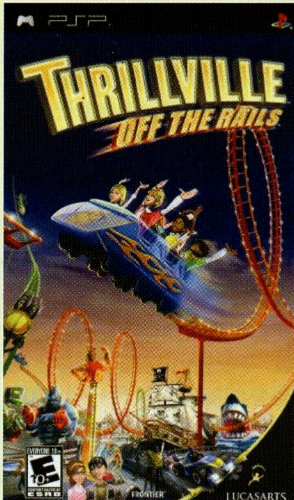



画 面 ★★★★☆　系 统 ★★★☆☆
音 乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

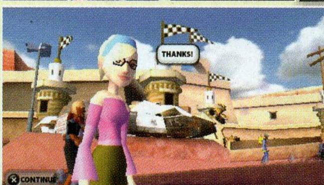
模拟乐园 惊奇世界

Thrillville: Off the Rails

推荐度	Lucas Arts	SLG	2007年10月9日	美版
7	1～4人	39.99美元		10岁以上
	备注：2007年10月19日（欧版）			



本作是一款跨平台模拟经营游戏，游戏中，玩家要通过建设、扩建、经营，来将一家主题游乐公园办好。游戏收录了很多种游戏器材，并有多个游乐场及主题游乐区供玩家选择。游戏的自由度非常高，玩家可以根据自己的喜好，在合适的地方建造过山车、卡丁车跑场、迷你高尔夫球场等游乐设施及主题游乐区。玩家本身也可以在自己的游乐场里玩乐一番，并和游客进行交流。而作为游乐园，销售纪念品、零食的小店也必不可少。当然，也少不了招徕眼球的舞蹈人员及对娱乐设施进行维护管理的专业人员，而对游乐园员工的培训，也是游戏的内容之一。



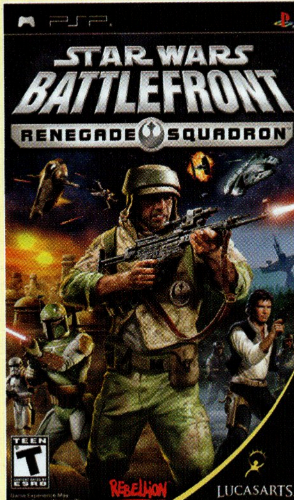


画 面 ★★★☆☆　系 统 ★★★★☆
音 乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

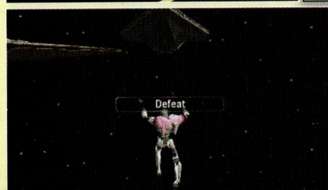
星球大战前线 变节者中队

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

推荐度	Lucas Arts	ACT	2007年10月9日	美版
7	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年10月12日（欧版）			



作为"《星球大战》系列"游戏的动作射击类型分支系列，本作和其他《星战》作品一样，在场景及音乐上，都给人以原汁原味的亲切感。而原作中那些《星战》FANS非常熟悉的人物也都会悉数登场，很好地再现了原作的感觉。人物动作很丰富，包括攻击、翻滚、投弹、跳跃等。活用各种动作，在不同的场合使用最适合的武器，是制胜的关键之一。另外，游戏还有《致命联盟》中的场景互动设定，如在场景中使用固定的重机枪对大批敌人进行扫射等。而作为"《星球大战》系列"的特色，驾驶熟悉的战机战斗在广阔宇宙及熟悉的星球上的设定也依旧在。



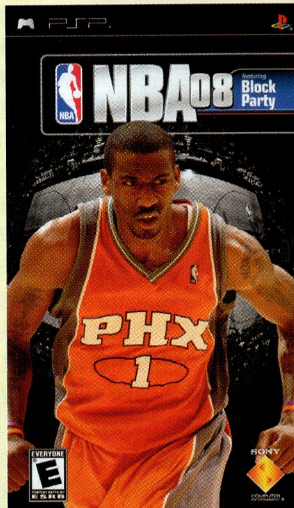


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

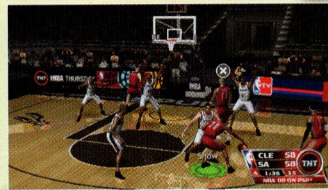
NBA '08

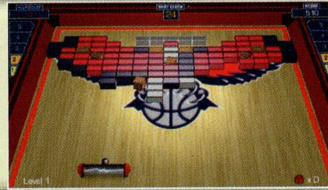
NBA '08

推荐度	SCEA	SPG	2007年10月12日	美版
7	1～4人	29.99美元		全年龄
	备注：无			



作为篮球题材的游戏，《NBA '08》力图带给玩家的是有别于其他同类游戏的新奇理念。游戏收录有41支NBA球队和全部的现役球员，并大幅强化了赛季模式，加入了球员交易、伤病等要素，令每个赛季的夺冠路程都更具挑战性。比赛时玩家只要快速按下X键就可以让控球队员把球传到最近的队员手上，这样可以便于接下来设置一系列的运球传球或发动快攻。在每次漂亮的进攻结束后还会有精彩回放，让玩家重新欣赏到球员在场上的惊艳表演。除此之外，游戏还加入了弹球等经典的迷你小游戏，玩家可以通过它们来取得开启隐藏要素所需的兑换券。



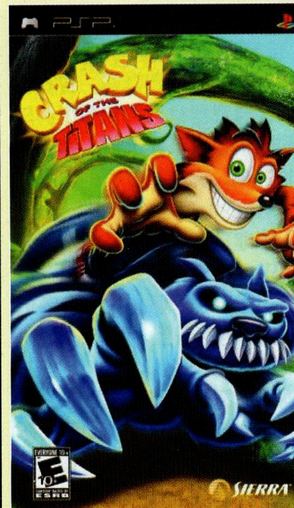


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

古惑狼 泰坦

Crash of the Titans

推荐度	Sierra	ACT	2007年10月16日	美版
7	1～4人	39.99美元		10岁以上
	备注：2007年11月23日（欧版）			



一向以爽快战斗和流畅动作著称的"《古惑狼》系列"在PSP平台上再次出击。本作继承了系列一向重视的探索和动作要素，而且在此基础上加强了战斗成分。游戏中不仅有山崖、树林等庞大的场景让玩家跳跃和探索，更有不少需要将敌人全部击败才能通过的清版关卡。在对主角招式调整的同时，游戏中又加入了独特的捕获系统，玩家将巨型怪物击倒后可以捕获并驾驭怪物，这时就可以使出怪物的攻击手段，不仅强化了自己的实力，更能依靠怪物的能力来解开一些谜题。游戏中还包括有一些踩着滑板滑行的关卡，无论是速度感还是流畅度都很不错，十分爽快。



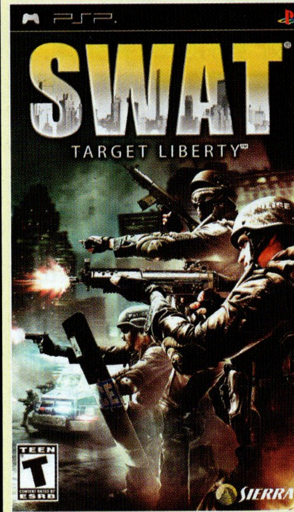


画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

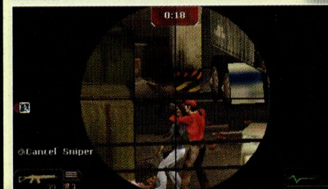
反恐特警组 自由标靶

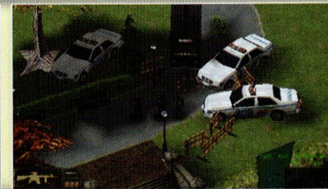
SWAT: Target Liberty

推荐度	Sierra	ACT	2007年10月16日	美版
7	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年10月26日（欧版）			



本作是一款战术射击游戏，游戏视点类型以及操作方式与PSP版《杀戮地带》类似，游戏进行中任何攻击行为要遵循原则，盲目攻击和任何不负责任的行为都会直接影响游戏结束后的总评分。玩家在游戏中要始终模拟真实SWAT小队的行动，以拯救生命为己任，而非单纯的杀戮。行动要素方面包括丰富的破门清理方式、对罪犯的现场审讯以及死亡、受伤目标的报告。在某些关卡的特定地点，玩家还能进入狙击模式来解救远处被挟持的人质。另外，游戏还附送了多达数十段的真实SWAT预备队的高清晰录象和游戏原画，玩家需要在关卡中寻找到隐藏物品才能开启。



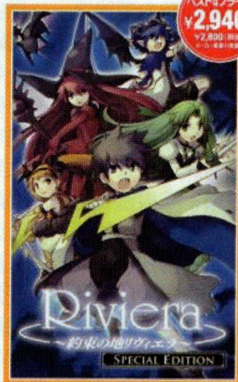


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

约束之地 利维艾拉 特别版

Riviera 約束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION

推荐度	Sting	RPG	2007年10月18日	日版
7	1人	2800日元		全年龄
	备注：无			



本作是《约束之地》PSP版的廉价版。游戏的操作方式与以往的RPG作品有所不同，不论是在城市还是在迷宫探险，都必须根据地图中划分好的路线来进行移动，战斗系统也显得非常另类。这款廉价版并非单纯地降低了价格，在内容方面也进行了增加。为了配合海外版的发售，在游戏开始之前，玩家可以在日语或英语语音之间进行选择。另外，游戏第八章的内容也得到了大幅强化，只要达成一定条件，就能让新角色加入到队伍中。为了降低游戏的难度，本作的存档数量增至100个，玩家可以在游戏中随时进行存档。可跳过战斗动画、读取速度提升等细节方面也得到了改进。



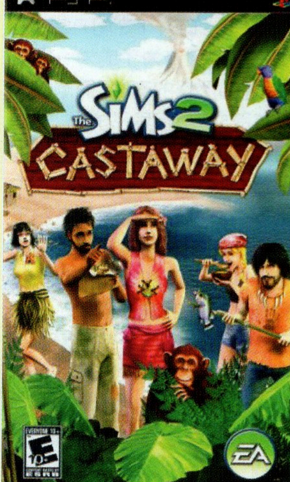


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

模拟人生2 放逐

The Sims 2: Castaway

推荐度	EA Games	SLG	2007年10月22日	美版
8	1人	39.99美元		10岁以上
	备注：2007年11月2日（欧版）			



本作是《模拟人生2》的资料片。与以往的作品不同，游戏首次离开了繁华的大都市，将故事场景转移到了荒芜的小岛。玩家要在这里展开一段惊心动魄的冒险。游戏中，主人公乘坐的游艇遭遇了海浪的袭击，失事后被困在了一个无人岛上。为了生存下去，也为了能够逃离这个岛屿，玩家不得不在小岛上收集食物，搭建家具，寻找各种可利用的资源以制造更多的求生工具。根据游戏中不断出现的“生存提示”，玩家可以制作出木筏，前往下一个小岛，并遭遇到其他的遇难者，最终逃出生天。系列原本复杂的生存属性系统在本作中也被相应地进行了简化。



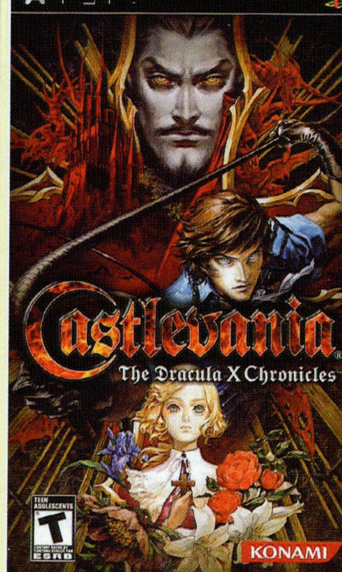


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

恶魔城X 历代记

Castlevania: The Dracula X Chronicles

推荐度	Konami	ACT	2007年10月23日	美版
9	1~2人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月8日（日版）/2008年2月15日（欧版）			



本作是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》正是本作的续作。游戏中玩家需要扮演“最强吸血鬼猎人”里希特·贝尔蒙特深入恶魔城内部去打倒德拉古拉伯爵并救出被其劫走的人质。此次重制版将游戏画面完全3D化，3D后的画面更加真实细致，画面的冲击感大幅增加，动画也更加细腻流畅，背景的临场感得到大幅提升。登场角色也由“《恶魔城》系列”御用画师小岛文美女士重新设计创作，插图绘制得美丽妖艳，风格独特。除了画面上的大幅度进化外，传统的操作方式和游戏系统均被完整保留下来。游戏分为八个主关卡来讲述主线剧情，而大部分关卡中都隐藏着可以通往分支关卡的密道，只要找到这些密道的入口就能前往分支关卡。在这些分支关卡中也都有各自的BOSS把关，实力一般要比普通BOSS强上一些。通过不断探索和发现隐藏的关卡，玩家可以逐渐开启许多隐藏要素，这其中包括开启《月下夜想曲》的游戏权以及使用隐藏角色玛利丽亚等等。游戏关卡的难度偏高，玩家要在不断的探索与挑战中熟悉要点，这样才能成功突破某些难点关卡。除此之外，虽然游戏采用的是线性发展的结构，但玩家也可以自由选择关卡进行游戏，从而增加了反复挑战的乐趣。系列经典的BOSSRUSH模式依然存在，利用无线LAN的机能可以实现双人协力挑战这一模式。







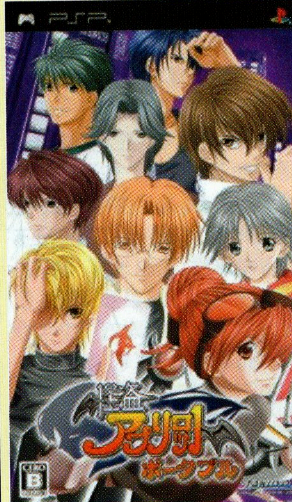
© 1986 2007 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.

画面	★★★★☆	音乐	★★★★★	系统	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

杏仁怪盗 携带版

怪盗アプリコット ポータブル

推荐度	Takuyo	AVG	2007年10月25日	日版
6	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款颇有人气的女性向AVG，曾经发售过PC、DC、PS和PS2版。游戏的女主角望月杏为了成为一名女怪盗，需要经过严格的测试，而测试的内容就是获取5位目标男子的心。游戏中的帅哥们性格各异，为他们配音的声优不乏石田彰、关智一等大牌。在为期一个月的时间内，玩家需要在白天扮演望月杏，在晚上化身为杏仁怪盗去捕获男子的心，两种不同的身分让玩家体会到了不同的游戏感受。PSP版网罗了之前各版本的所有要素，可以说是一款完全版。玩家不仅可以玩到之前版本中没有公开的新剧情，还可以欣赏到人物设定草图、插画及漫画等。



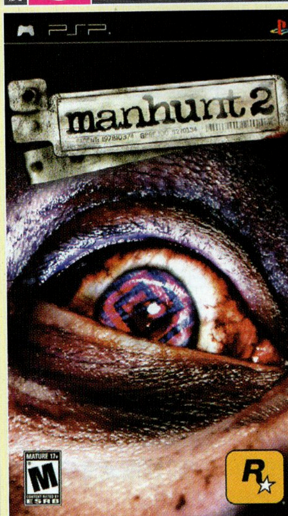


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

侠盗猎魔 2

Manhunt 2

推荐度	Rockstar Games	ACT	2007年10月29日	美版
6	1人	29.99美元		17岁以上
	备注：无			



《侠盗猎魔》系列"对于血腥杀戮毫不掩饰的描写使本作成为了游戏史上最令人发指的暴力游戏之一，也由于其特殊的游戏内容而饱受业界争议。游戏以潜入为主，玩家要待在暗处寻找时机暗杀敌人。游戏的卖点在于处决系统，也就是在敌人没有察觉的状态下从背后将其攻击致死。处决大致分为三个效果，等级越高处决画面越血腥残忍，比如用玻璃片插入敌人面部并勿颈，或者用注射器狂扎敌人胸部等现实中无法想象的血腥场面在游戏中是家常便饭。寻觅阴暗处来隐蔽自己，然后悄无声息地尾随敌人，最后以最快最凶残的方式干掉敌人是玩家在游戏中生存的主要思路。



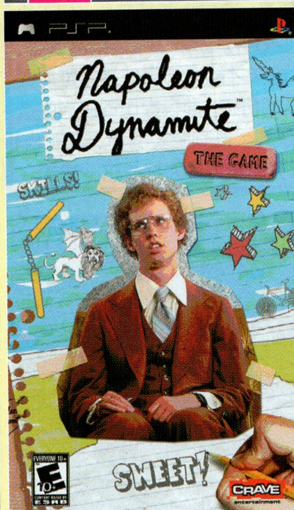


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

大人物拿破仑

Napoleon Dynamite

推荐度	Crave	ACT	2007年10月30日	美版
6	1～2人	19.99美元		10岁以上
	备注：无			



虽然本作的名字与那个法国历史上赫赫有名的皇帝有雷同的地方，但其实和他一点关系也没有，本作是以同名喜剧电影为蓝本制作的一款动作游戏。游戏的流程以各种简短而有趣的迷你游戏组成，其中包括跳舞机、保龄球和柔道等，玩家要操作一位名叫拿破仑的青年，将这些迷你游戏一个接一个地完成。本作的画面采用了卡通和写实相结合的手法，游戏中的人物和背景都以电影中的真实外形登场，再加上角色搞笑的肢体动作和各种古灵精怪的道具，使游戏整体充满了美式灰色幽默的风格，让玩的人忍俊不禁。本作的流程不算太长，很适合在闲暇时拿来放松心情。



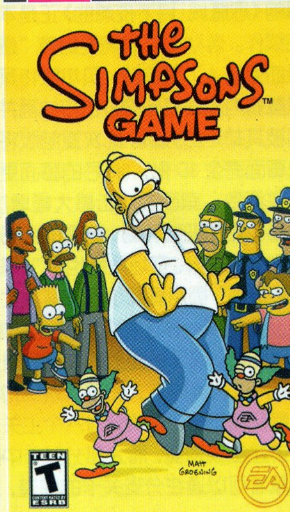


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

辛普森一家

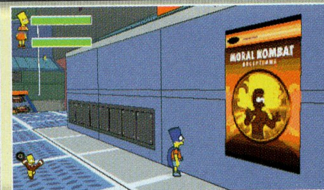
The Simpsons Game

推荐度	EA Games	ACT	2007年11月5日	美版
6	1～2人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月9日(欧版)			



在同名动画电影推出之后，《辛普森一家》又转战了PSP平台。本作的最大特色就是无处不在的恶搞，流程中有大量对其他知名游戏的滑稽模仿，不仅包括了EA的其他游戏，也有对《塞尔达》、《潜龙谍影》等的模仿，稍有游戏阅历的人都会笑到捧腹。游戏中战斗成分不重，玩家需要在各种复杂的地形间攀爬跳跃。辛普森家族的五名成员在游戏中悉数登场，他们都有着自己独特的能力，利用他们能力解谜的同时收集各种隐藏在关卡中的道具是游戏的主要方式。动画中的其他角色也在游戏中纷纷登场，关卡间的过场动画也充分体现了动画原作的风貌。





画面	★★☆☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

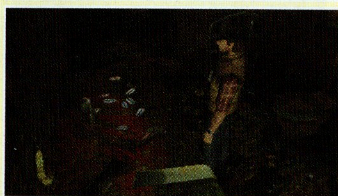
寂静岭 起源

Silent Hill: Origins

推荐度	Konami	A·AVG	2007年11月6日	美版
9	1人	29.99美元		17岁以上
	备注：2007年11月16日（欧版）/2007年12月6日（日版）			



本作是《寂静岭》系列的正统续作，游戏的风格和前几作相比变化不大，同样借助晦涩的剧情和各种环境，将一个无比黑暗的世界呈现在玩家面前。这次的游戏背景设定在《寂静岭》系列的初代作品之前，讲述寂静岭如何从一个宁静祥和的小镇变为一切恐怖和罪恶的根源。本作的主角因为一次火灾被卷入到寂静岭中，在这里他再次目睹了童年时期自己所经历的惨痛遭遇，为了摆脱过去的束缚，他决心与命运抗争到底，逃出寂静岭。在主角逃离寂静岭的过程中，要面临种种谜题与那些游离在小镇各处的恶心怪物。值得一提的是，本作的战斗抛开了以前那种面对面纠缠的战斗方式，玩家在面临不同的敌人时有了各种新的应对手段，某些敌人的攻击可以通过按下特定的按键来化解，这样带来的好处就是在面临多个敌人时也不必手忙脚乱乱打一气，大大提高了杀敌效率。这次的武器种类也得到更新，一些生活中常见的物品，如电视机、烤面包机也被列入武器的范围，使战斗更为多元化。尽管本作在动作要素上有所加强，不过作为系列一大特色的解谜部分也没有因此而削弱，厂商这次在谜题的设计上拿捏得很好，通过结合表和里两个世界，要求玩家更细心地探索了每一个角落和仔细阅读游戏中的提示后才能找到解开的方法。



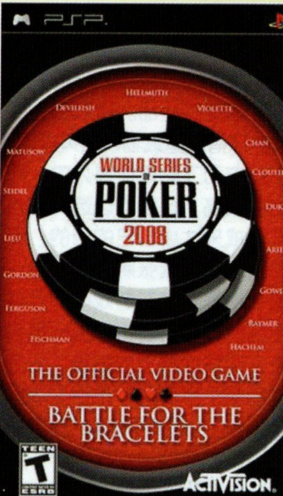


画面 ★★★★★ 音乐 ★★★★★ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

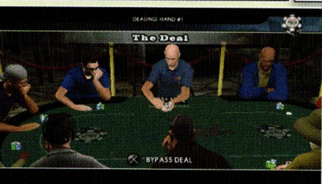
世界扑克锦标赛2008 王者之争

World Series of Poker 2008: Battle For The Bracelets

推荐度	Activision	TAB	2007年11月6日	美版
5	1人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年12月12日（欧版）			



世界扑克锦标赛（WSOP）是每年在著名的赌城拉斯维加斯举行的扑克大赛，本作就是以这一娱乐盛会为主题并受到官方认证的扑克游戏，在PSP、NDS，甚至PS3和X360这样的次世代主机上都可以看到它的身影。游戏采用了写实的画面表现，玩起来就象亲身坐在赌场中一样紧张刺激。通过本作，玩家不仅可以达到娱乐的目的，还可以锻炼自己的扑克技巧。一些圈内的顶级高手，如Phil Hellmuth、Chris Ferguson等都会在游戏中手把手教你扑克的相关技巧。通过不断赢得比赛，玩家所掌握的扑克技能也会越来越丰富，想要成为一名扑克高手不是梦想。



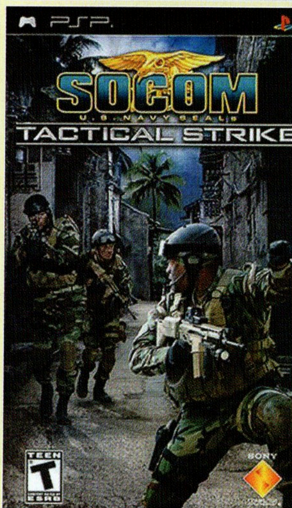


画面 ★★★★☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

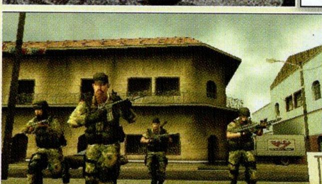
海豹突击队 战术打击

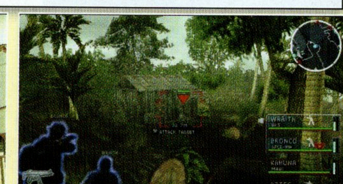
SOCOM: U.S.Navy SEALs Tactical Strike

推荐度	SCEA	FPS	2007年11月6日	美版
7	1~8人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年12月7日（欧版）			



本作是《海豹突击队》系列登陆掌机平台的第三款作品，相比系列前作，游戏在玩法上发生了质的变化，由原来的战术FPS转变为了纯战略指挥作战。本作不光考验玩家的动手能力，更多的是考验玩家的指挥作战能力。玩家不再使用滑杆控制单个队员来进行战斗，而是依靠一套全新的战术指挥系统来对整个小队发出命令，让玩家在全局的角度上来指挥每一场战斗。在单机模式下每完成一次任务后，系统会从时间、团队意识、隐蔽度等方面给出综合评价。另外玩家还可通过Wi-Fi接入官方服务器，利用自己亲手组建的特种部队与世界各地的玩家战队进行激烈对战。



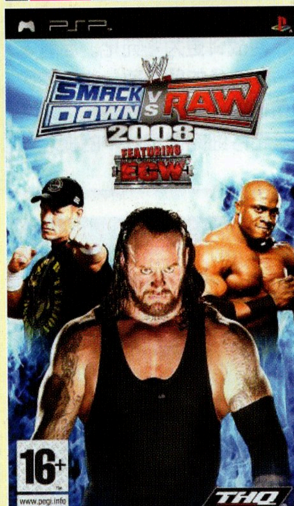


画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

美国职业摔跤联盟 2008

WWE SmackDown! vs. RAW 2008

推荐度	THQ	SPG	2007年11月9日	欧版
5	1人	34.99英镑		16岁以上
	备注：2007年11月13日（美版）			



以美国职业摔跤比赛为主题制作的游戏。玩家将要控制美国职业摔角场上的50多位明星，在四方形的场地上进行疯狂的摔角作战。本作收录了数十个游戏模式，包括有单人赛，三人威胁赛，让步赛及皇家大赛等，每个项目都有各自的分支赛事。在比赛中获得金钱后可以在商店内购买人物、腰带或者是招式属性等。只要在赛前设置好每位角色的技能，就可轻松地使用出华丽的连续攻击。游戏支持自己创建人物，原创人物同样能够参加各种比赛项目。除了正规的摔角比赛外，本作还穿插了五花八门的娱乐赛，包括有梯子大作战、铁人大赛、第一滴血等特殊赛事以供选择。



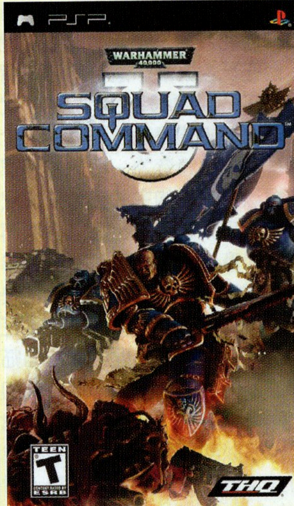


画面	★★★★☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

战锤 40000 小队指令

Warhammer 40000: Squad Command

推荐度	THQ	SLG	2007年11月12日	美版
7	1～8人	29.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月23日（欧版）			



《战锤40000》是一个久负盛名的桌面战棋游戏，在欧美甚至与"《龙与地下城》系列"享有着旗鼓相当的名气。虽然本作是一款回合制战棋游戏，但是和传统玩法差别很大。游戏中的单位依靠"行动点数"来行动，行动点数足够的话就可以在一回合中多次移动或攻击。游戏的战斗系统也很独特，需要玩家考虑地形、射程等因素来瞄准，而且游戏中的几乎所有场景均可破坏，能让玩家找到多种多样的战术。同时，本作支持最多8人联机对战。相对于《战锤40000》本身的庞大世界观，本作的剧情比较简单，可以说是给从未接触过这个系列的玩家提供了一个入门的好机会。



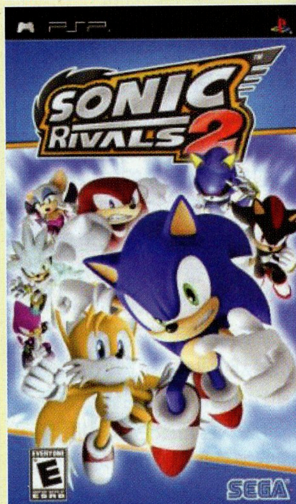


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

索尼克 竞争者 2

Sonic Rivals 2

推荐度	SEGA	ACT	2007年11月13日	美版
7	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2007年12月7日（欧版）			



本作是世嘉针对PSP开发的"《索尼克》系列"新作。游戏的宗旨就是在华丽的3D画面下，尽可能地体现出2D《索尼克》的速度感与爽快感。本作重新设计了所有的关卡跑道，并加入了全新的对战关卡。在对战关卡中，玩家需要在一个封闭的场景内与对手进行一对一的格斗，和传统《索尼克》玩法有着很大区别。丰富的道具系统也让比赛的竞争更加激烈，每个角色的必杀技也会在不同关卡中发生变化。游戏支持一盘多连，即使对方没有游戏也可以享受到联机的乐趣。前代的卡片收集系统也在本作中得到继承，在游戏中达成一定条件即可获得稀有的卡片。



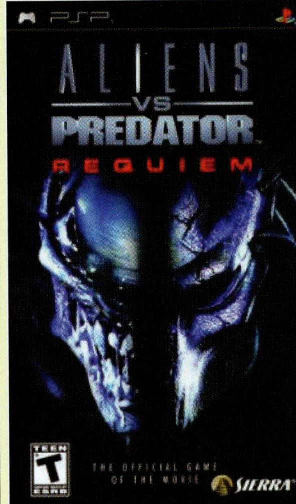


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

异形大战铁血战士 安魂曲

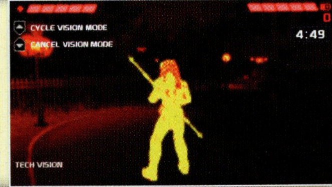
Aliens vs Predator: Requiem

推荐度	Sierra	ACT	2007年11月13日	美版
7	1～2人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月30日（欧版）			



本作是一款改编自同名电影的动作游戏，玩家在游戏中要扮演一名孤高的铁血战士，通过执行各种任务来完成自己在地球的使命。游戏的任务目标多以破坏指定建筑物、消灭异形、清除异形幼虫和飞船零件等为主，任务的自由度很高，玩家可以选择潜入或是大开杀戒来达成自己的目的，无论哪种方式都非常紧张刺激。每过一关，电脑会根据玩家在游戏中的各种表现作出评价，评价后得到的分数会自动用来升级铁血战士的武器。另外本作中铁血战士所使用的武器和装备也是一大亮点，我们熟悉的腕刀、肩部加农炮、隐形等经典设定都会一一登场，让FANS大呼过瘾。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

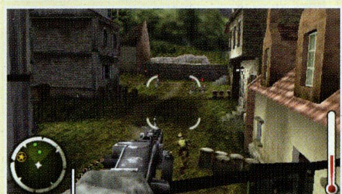
荣誉勋章 英雄 2

Medal of Honor Heroes 2

推荐度	EA Games	FPS	2007年11月13日	美版
8	1～32人	39.99美元		13岁以上
	备注：2007年11月30日（欧版）/2008年2月14日（日版）			



本作是《荣誉勋章 英雄》的正统续作，游戏类型依旧是第一人称视点射击。本作的历史背景设定于战火纷飞的二战，当时诺曼底登陆战役正在火热上演中。玩家在游戏中要扮演一名美国战略情报局的特种兵，去展开深入敌后的作战行动。玩家不仅会与敌人大部队展开正面战斗，更要依靠潜入、暗杀等手段来消灭敌人的有生力量。为了让玩家能够体验更加爽快的战斗，本作依旧没有体力槽的设定，当角色遭到伤害后，可以通过休息来使自己逐渐恢复体力。本作总共有三种难度供玩家选择，从低到高依次为菜鸟、老兵和英雄，高难度下的战斗绝对是场噩梦。另外本作还给玩家提供了4种操作方式，满足了不同操作习惯的玩家。本作整体流程较短，总共仅有7大关卡，大概只有前作三分之二的关卡数量，关卡之间的过场采用的是照片加语音旁白的形式来进行叙述。在关卡任务开始前，玩家会获得详细的任务说明。进入任务后需要凭借地图雷达来确定行动路线，目标地点在地图上依旧是以经典的黄色圆点来标注。在通过每关的任务后，系统会根据任务的难度以及完成度来给予玩家不同的勋章，由低到高依次是铁勋章、铜勋章、银勋章和金勋章。本作最大的特色就是支持32人同时在线展开对战，共有3种游戏模式和6张地图可供玩家选择。



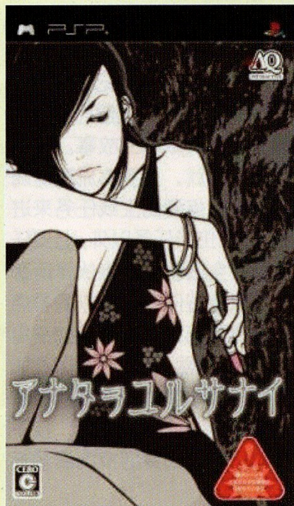


画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

决不饶恕你

アナタヲユルサナイ

推荐度	AQ Interactive	AVG	2007年11月15日	日版
8	1人	4800日元		15岁以上
	备注：无			





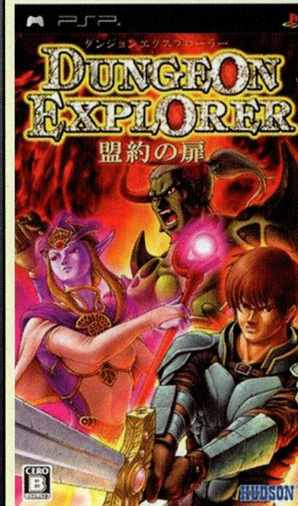
本作是一款音响小说类文字AVG，监制人是参与过《弟切草》、《街》等知名音响小说制作的麻野一哉，而音乐则由"《FF》系列"的王牌作曲家之一的植松伸夫担当，因此在故事和音乐上都有相当高的质量。玩家要以竹内理理子的视角对各种涉及到婚外情的委托工作展开调查，调查时需要用到跟踪、蹲点、录音和凝视等多种方式。其中凝视是本作的核心系统，即让玩家移动一个小窗口重点观察对话对象的各个部位，并对有所异常的部位或小动作提出质疑，以获得真实情报。虽然从表面上看，"婚外情"不太有吸引力，但游戏后期的剧情还是很引人入胜的。

画 面 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆
音 乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

迷宫探索者 盟约之门

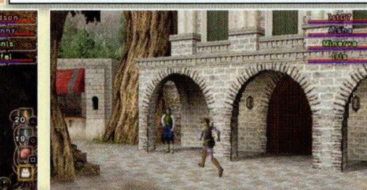
ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉

推荐度	Hudson	A·RPG	2007年11月15日	日版
7	1～4人	4980日元		12岁以上
	备注：2008年2月12日（美版）/2008年3月28日（欧版）			



本作复刻自PCE平台的多人协作A·RPG经典《迷宫探索者》。游戏一开始，玩家可以从三大种族、六大职业中进行选择，创作出一位属于自己的角色。除了单人专用的剧情模式外，本作中还有供多人游戏的协力模式，只有玩过多人模式才能体会到本作的精髓。游戏的进行方式和大多同类游戏差别不大，均是在公会接下任务之后在迷宫中完成任务，游戏中的任务总量多达150个以上。相比原作，本作的画面表现得到了大幅提升，各种必杀技的发动效果都非常华丽。游戏中的必杀技种类繁多，除了特定职业可以使用特定必杀技外，不同的武器上也附带了不同技能。



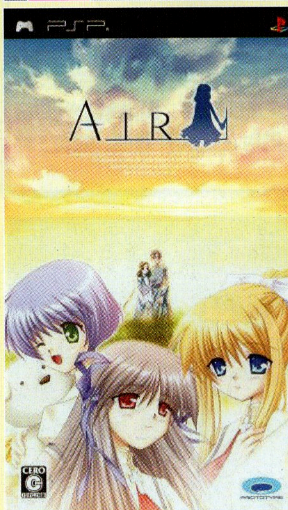


画 面 ★★★★☆　系 统 ★★★☆☆
音 乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

AIR

AIR

推荐度	Prototype	AVG	2007年11月22日	日版
8	1人	4800日元		15岁以上
	备注：无			



Key社著名"催泪弹"之一的《AIR》由PC移植到PSP，与《KANON》和《CLANNAD》两位姐妹相比，讲述炎炎夏日里发生的凄美故事的本作带有更为强烈的悲剧色彩。玩家要扮演旅行中的布偶表演者国崎往人，因旅途劳顿而晕倒，偶遇少女神尾观铃后暂时寄宿在其家中。随着与镇上各个少女的接触，国崎逐渐得知翼人传说和自己那传承千年的使命。本作针对新平台作出众多改良，通过把游戏中经常读取的资料传输到记忆棒而大大减少了读取时间；包括主角在内的所有角色均全程配有语音；玩家还能将一些著名场景截图后保存到记忆棒中作为壁纸使用。

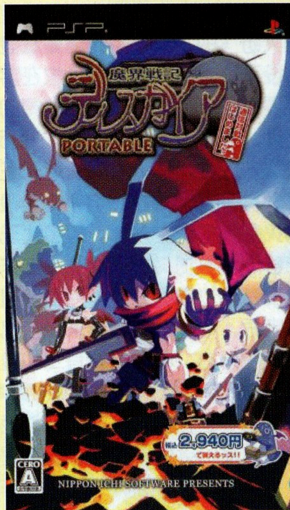



画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

魔界战记 携带版 通信对战开始

魔界战记ディスガイア PORTABLE 通信対战はじめました。

推荐度	日本一Software	S·RPG	2007年11月29日	日版
8	1～2人	2800日元		全年龄
	备注：无			



本作是《魔界战记 携带版》的廉价版。游戏在原始版本的基础上增加了大量以"通信"为主题的新要素。其中的"通信对战机能"使得游戏可以通过PSP主机自带的无线通信功能与好友进行对战。在战斗开始前可以自由选择指令输入的时间，还能够设定双方参战人物的等级上限，每方可以派遣8名角色进行战斗。在通信作战中还会出现不明的作战团队，向双方发起无差别攻击。游戏新增加的"通信道具买卖"功能，使玩家之间互相交易物品成为了可能。在日本一公司众多游戏作品中登场过的人气角色"アサギ"也会以隐藏角色的身分在本作中出现。



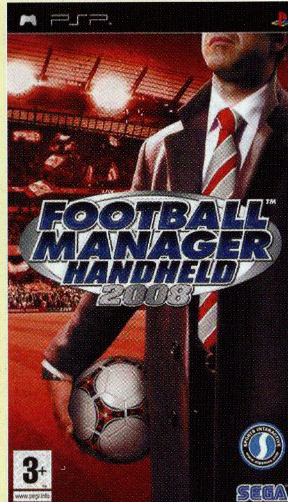


画面	★★★☆☆	系统	★★★★★
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

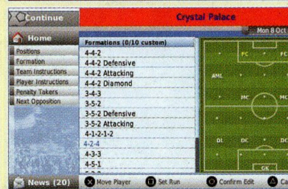
足球经理 掌机版2008

Football Manager Handheld 2008

推荐度	SEGA	SPG	2007年11月30日	欧版
7	1人	34.99英镑		全年龄
	备注：无			



了解足球游戏的玩家一定不会对《足球经理》系列"感到陌生，在本系列里玩家可以选择一个俱乐部并且为它的荣誉而奋斗。玩家需要处理俱乐部的一切事务，从交易到训练，从战术到处理与媒体的关系。游戏将上述的全部内容都展示出来，是目前大受玩家好评的足球管理类型游戏。本作以2008年选手资料为基础所制作，改进了游戏中界面的风格和布局，使得玩家可以更加方便地进行查看选手资料的操作。除了界面的改进之外，本次还允许玩家进行更详细的战术规划并与朋友分享。游戏中总共有超过5000支俱乐部和50个国家的联赛可供选择。



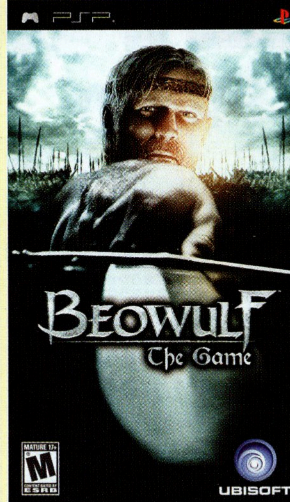


画面	★★☆☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

贝奥武夫

Beowulf

推荐度	Ubisoft	ACT	2007年12月4日	美版
7	1人	39.99美元		17岁以上
	备注：2007年12月14日（欧版）			



改编自英国撒克逊人长篇史诗的本作是一款以北欧神话为背景的动作冒险游戏，讲述了公元6世纪北欧传说中的勇士"贝奥武夫"率领自己的臣民击败来自王国内外威胁的故事。作为一款美式动作游戏，其基本流程是随着玩家不断完成接到的主线任务来进行下去的，除了主线任务以外，分支任务是玩家获得全武器和收集伙伴所必须去完成的收集型任务。本作的卖点在于小队作战系统，队友能帮助主角攻击敌人、拾起武器、医疗队友以及挪开障碍物等。本作的BOSS战模仿了动作大作《战神》中的QTE系统，按下一系列按键就能使出终结技击溃濒临死亡的BOSS。

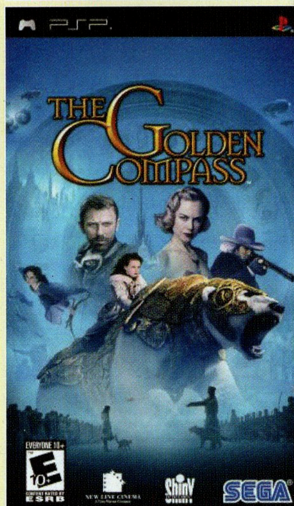



画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

黄金罗盘

The Golden Compass

推荐度	SEGA	ACT	2007年12月4日	美版
5	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2007年12月14日（欧版）			



本作是由著名的魔幻小说《黑暗元素》所改编的一款动作冒险游戏，玩家要扮演主角莱拉与没落的北极熊王相伴前往寒冷的极地与邪恶力量展开战斗。游戏过程中既有单纯的格斗部分，也有考验操作技巧的跳跃和前进环节。玩家要分别操作熊王和莱拉突破层层阻碍，才能够顺利过关。本作不光拥有动作元素，各种解谜要素都是通过小游戏的方式来表现。而作为贯穿整个游戏的黄金罗盘是本作的关键道具，它能帮助莱拉回答问题和解开冒险过程中的疑惑。另外本作还拥有丰富的隐藏要素，每关除了正常流程可以得到的奖励之外，还为喜欢挑战的玩家设计了隐藏奖励和挑战奖励。



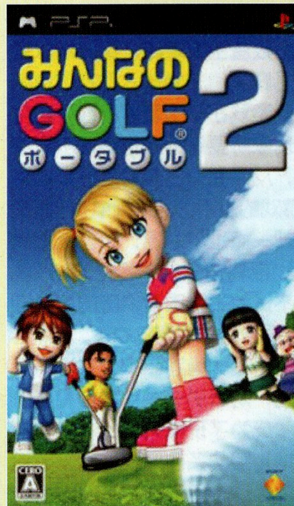


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

大众高尔夫 携带版2

みんなのGOLF ポータブル2

推荐度	SCEJ	SPG	2007年12月6日	日版
9	1～16人	4980日元		全年龄
	备注：无			



日本国民高尔夫游戏系列在PSP上的第二款正统作品。游戏中除了收录了前作中的所有角色外，还追加了大量新角色和新球场，使游戏的整体分量得到了成倍增长。游戏的主要玩法和系列其他作品差别不大，门槛非常低，就算是对高尔夫不熟悉的玩家也能体会到游戏的乐趣。游戏中的每位角色都有亲密度的设定，亲密度提高以后角色就可以学会新的能力。通过不断游戏，玩家还可以获得各种道具，给角色装备以后可以改变他们的形象，本作中的道具约有350种。相比前作，本作的联机变得更加方便，玩家可以通过官方平台实现最多16人同时游戏。





画面	★★★★☆	系统	★★★★★
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★★

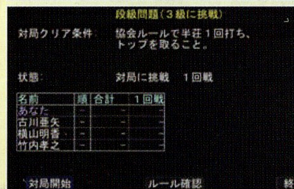
麻将霸王携带版 段位对决

麻将霸王ポータブル 段级バトル

推荐度	每日Communications	TAB	2007年12月6日	日版
6	1人	3800日元		全年龄
	备注：无			



本作是"《麻将霸王》系列"第一次登陆PSP的作品，设有青天井、赤牌、爱丽丝等12个雀庄，每个雀庄的规则都不尽相同，玩家需要和雀庄里的强大对手作战，最终达到全雀庄制霸的目标。本作一共分为雀庄对战、青天井对战、段位问题、自由对局、麻将解谜、麻将虎之穴、霸王杯牌谱鉴赏等七个模式，除了制霸全雀庄外，玩家还可以跟虚拟的12名职业牌手过招，通过对局和回答问题获得日本职业麻将协会的3级～初段的资格认定书。除了正规的对决外，还可通过解开有趣的谜题欣赏10名女性职业雀士的照片，完全不会打麻将的人也能在虎之穴讲座里逐渐成长。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

迷宫制造者编年史II

クロニクル オブ ダンジョンメーカーII

推荐度	Global A Entertainment	A・RPG	2007年12月6日	日版
8	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作讲述了七万年前的神魔大战结束后，魔界的女王在神界强大的力量下被孤立并最终降服的故事。时间到了现代，一个身为建筑家和迷宫制造者的青年来到小镇，依靠自己制作的迷宫吸引魔物并把它们一一打倒。玩家可以自由运用各种形状的建筑材料打造迷宫，之后回一次城镇再进入迷宫就会遭遇魔物。魔物可以被封印到箱子里以获得道具，玩家也可以跟它们直接战斗。战斗时能使用武器攻击和魔法攻击，这些攻击又衍生出强大的连续技和必杀技，针对怪物的弱点属性给予打击能更有效地结束战斗。游戏另一个乐趣就是幻兽的育成，它们在提高等级后会成为可靠的伙伴。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

勇者别嚣张

勇者のくせになまいきだ。

推荐度	SCEJ	SLG	2007年12月6日	日版
8	1人	3800日元		全年龄
	备注：无			



本作打破了其他游戏里万年不变的勇者打败魔王的定律，这次玩家要扮演一名魔王，去尝试一回打败勇者的滋味。游戏在一个巨大的地下迷宫进行，玩家所要做的就是通过不断挖掘土壤，从而制造出魔物兵团来抵挡勇者。游戏的规则虽然很简单，但要玩好本作却一点也不容易，因为迷宫内各种魔物都有自己的一套生存法则，如果弄不清地下王国食物链的具体构造，就会导致魔物们溃不成军，自然也无法抵挡来袭的勇者。本作并没有固定的打法，所以研究各种新颖和变态的战术就成为了玩家们乐此不疲的地方。能从有限的条件里发掘出无限的乐趣才是游戏的精髓所在。

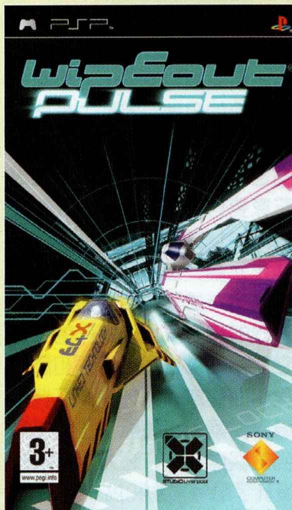


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★★

反重力赛车 脉冲

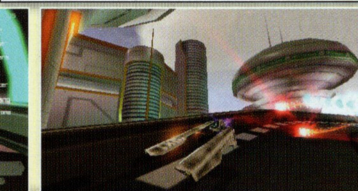
Wipeout Pulse

推荐度	SCEE	RAC	2007年12月14日	欧版
7	1～4人	29.99英镑		全年龄
	备注：2008年2月12日（美版）			



本作是一款以未来为背景的科幻竞速游戏，玩家要使用悬浮赛车在高速公路上与对手展开激烈的较量。游戏无论是在画面还是音效上都有不错的表现，借助PSP的机能，游戏中未来街道的场景与车身的喷漆都清晰可见，而且在光影处理方面本作也下了不少工夫，赛车的影子非常细致，与车身相衬不会产生不协调感。本作和传统的赛车游戏有一定区别，因为没有轮胎的概念，所以车辆要刹车转弯的时候只能依靠减速板，如果能合理运用减速板，车辆就可做出漂亮的漂移。本作还加入了道具系统，比赛时可利用道具骚扰对手从而给自己制造有利的条件。



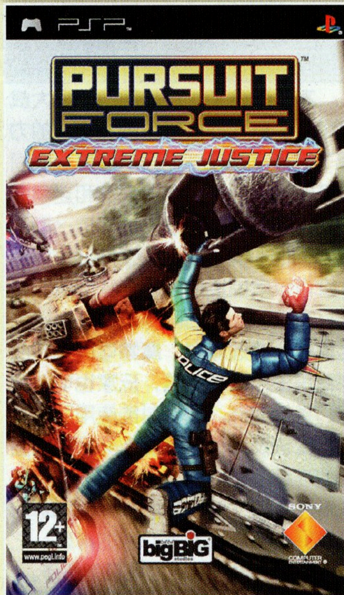


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

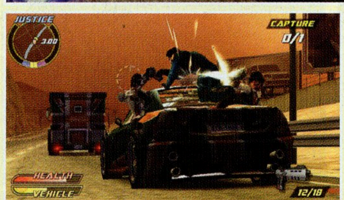
强力追击 终极正义

Pursuit Force: Extreme Justice

推荐度	SCEE	RAC	2007年12月7日	欧版
8	1～4人	24.99英镑		12岁以上
	备注：2008年1月29日（美版）			



本作是《强力追击》系列的正统续作，是一部把飙车与枪战等酷炫元素结合在一起的超爽快动作游戏，也就是说玩家不光要驾驶着汽车在高速公路上全速追击敌人，中途还要与敌人进行激烈枪战。本作在降低游戏难度的同时，制作小组还在这款续作中注入了很多新元素，这些变化使得本作稍稍有别于前作。新加入的小队成员使得玩家不再是孤军奋战，这些角色都有着不同的行动方式和脾气性格，在不同的任务中会给予玩家帮助。游戏关卡类型比前作丰富，更多刺激的任务是以大串联的形式出现在同一个任务内。而BOSS战模式也有了新面貌，依靠射击和QTE系统就能轻松搞定BOSS。游戏中所有的经典桥段都是制作小组向好莱坞的电影剧作家们请教后创作出来的，这是为了要让玩家在玩本作时能感受到电影般的魅力，整款游戏向着“更快、更爽、更火爆”的标准看齐。另外本作还增加了包括剧情模式在内的诸多新模式，其中奖励模式和挑战模式的可玩性比较高，玩家需要通过这些模式才能开启商店内的物品，可购买的物品一共有98项，其中包括秘技、超级秘技、游戏原画设定、音乐以及过场CG这几大类。本作支持4人无线联机对战，其中大致包括有4种游戏模式，有24名角色供玩家选择，与朋友联机对战也是挺有意思的。





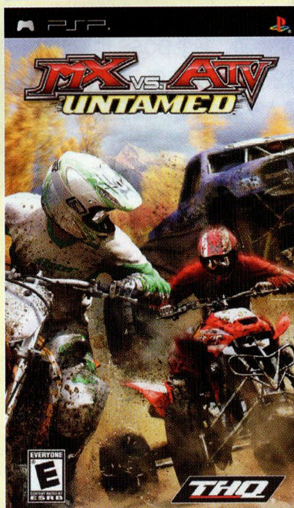


画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

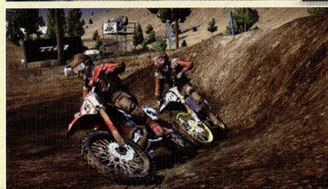
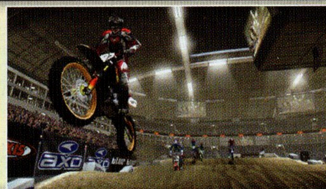
究级大越野 突破控制

MX vs ATV Untamed

推荐度	THQ	RAC	2007年12月17日	美版
7	1～4人	39.99美元		全年龄
	备注：2008年3月7日（欧版）			



本作是由老牌竞速游戏开发商Rainbow Studios开发的越野赛车类游戏。作为竞速赛车游戏的一个旁支，越野赛车类游戏除了更趋向模拟真实的赛道和操作性之外，还会在其他一些方面另辟蹊径。玩家在这款游戏中除了要体验那种你追我赶的竞速感觉之外，还需要操控车手在赛道中展示特技表演。游戏里提供了两轮越野摩托车、四轮全地形机车等性能各异的机动越野赛车供玩家选择。游戏模式方面，除了常见的标准竞速赛和锦标赛之外，还有表演赛、技巧赛、登山赛等等一大堆竞赛项目，如果玩家在锦标赛里取得好成绩就会出现新的赛车和赛道。

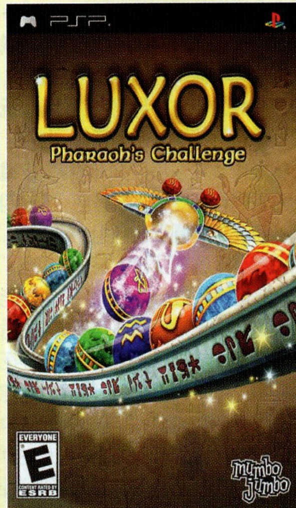



画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

埃及祖玛 法老王的挑战

Luxor:Pharaoh's Challenge

推荐度	Mumbo Game	PUZ	2007年12月18日	美版
7	1人	19.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是一款老少皆宜的益智类游戏，玩家要利用一只神秘的石头青蛙来阻止数量繁多的魔法小球到达金字塔洞口。环绕在石头青蛙周围的是载着魔法球的轨道，各种颜色的魔法球会沿着轨道向金字塔方向慢慢滑动，玩家要做的就是将与魔法球相同颜色的小球射到轨道上，当3个相同颜色的魔法球串联时它们便能消除并且得分，在每局中消除掉一定数量的魔法球后就算过关。本作拥有88个各不相同的关卡，从神秘的古代寺庙到恢弘的金字塔，这些关卡背景能让玩家在游戏时获得丰富的视觉享受。通过不断挑战，玩家还能够收集到拥有各种能力的强力道具。




画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

MAPLUS 携带导航软件2

MAPLUS ポータブルナビ2

推荐度	Edia	ETC	2007年12月20日	日版
4	1人	7800日元		全年龄
	备注：无			



作为PSP上热销了10万套以上的导航软件《MAPLUS》的续作，本作继承了前作的所有优点。通过GPS接收器，玩家可以方便地知道自己的方位并找出前往目的地的途径。相比前作，本作的地图表示进行了修正，地图拥有12种缩放比例，地图上所包含的信息量更为丰富，玩家甚至可以通过地图情报来判断出建筑物的实际形状。本作的搜索功能相比前作也得到了进化，设施和住所的搜索变得更加完善，新加入的电话号码检索功能十分实用。本作还加入了全新的声音导航系统，玩家可以从专门的网站下载声音数据，导航者的声优不乏绿川光、古谷彻等名家。



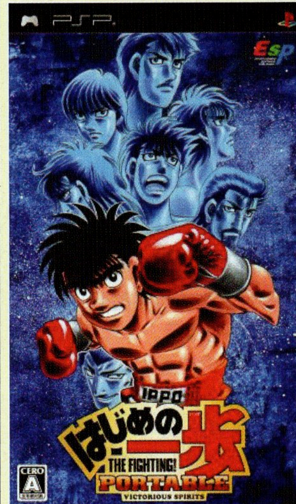


画面	★☆☆☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★☆☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

第一神拳 携带版 胜利之魂

はじめの一歩 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS

推荐度	ESP	FTG	2007年12月20日	日版
7	1～2人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作由知名热血拳击漫画《第一神拳》改编而来，讲述了软弱的主角通过拳击得到身体上与心灵上的磨炼，最终成长为优秀拳击手的故事，游戏中玩家需要扮演主角来体验这个成长的过程。游戏中再现了漫画中的热血镜头，并且将原本黑白的漫画重新上色，这让游戏的视觉冲击力大大加强。本作中再现了拳击运动的各种技巧，玩家击打对手不同的部位会得到不同的点数，在比赛结束后根据点数判定胜负，如果玩家将对手直接K.O.无法起身则会直接获胜。除剧情模式外，玩家还可以自由练习、挑战AI对手或是和身边的朋友联机对战，一同体验原作的激情。



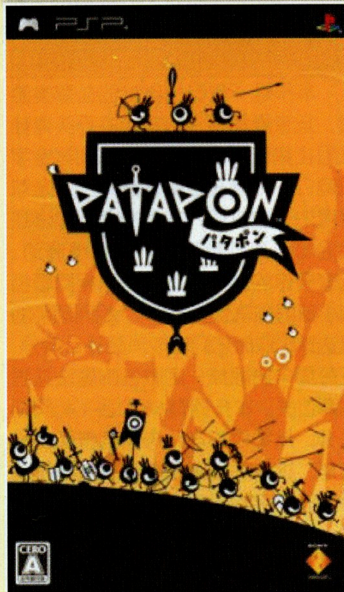


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

啪嗒嘭

Patapon

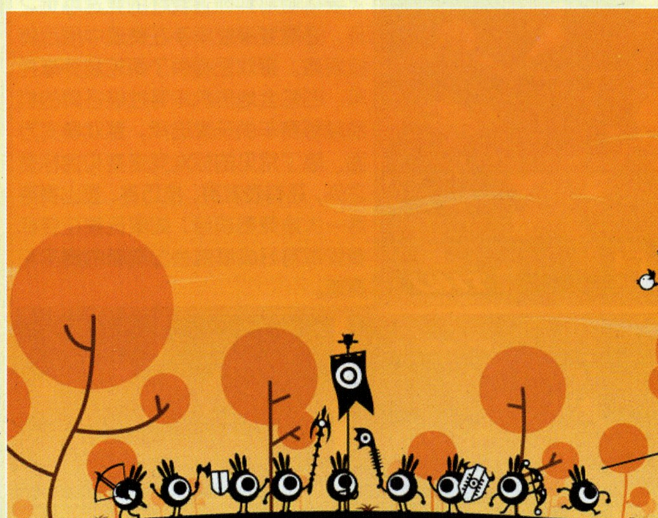
推荐度	SCEJ	MUG	2007年12月20日	日版
9	1人	4980日元		全年龄
	备注：2008年2月2日（中文版）/2008年2月26日（美版）			



本作是一款全新形态的原创作品，它融合了音乐、动作和战略要素。玩家要在游戏中扮演一位神明，带领着一个叫做“啪嗒嘭”的部族与敌对势力或巨大的BOSS战斗，发展自己的部落，最终实现他们到达世界尽头的愿望。玩家要控制自己的部队四处狩猎、征战。游戏的操作非常独特，PSP的四个按键分别对应四种不同的太鼓音色，按照四拍子的节奏用不同的音色组合出指令，就能控制自己的部队做出前进、攻击、防御、躲避和蓄力五种动作，而且也能召唤风雨等奇迹来辅助部队战斗，灵活使用各种指令才能让部队所向披靡。在战斗之余，玩家不但可以在部落玩迷你游戏来获得各种素材，还可以用战斗中和迷你游戏中获得的素材搭配起来生产不同特性的部队和兵种。游戏流程很长，玩家需要在各个场景中反复挑战获得各种能力来通过原本无法通过的场景。即使在通关之后，玩家也可以反复挑战游戏中出现的BOSS来获取更高级的素材，从而打造更强力的部队。游戏的画面虽然看起来十分简陋，但是其实细节制作得非常到位，士兵们的动作和表情都非常生动，各个BOSS也都气势十足。本作的音乐更是非常有特点，游戏中的音乐并非一成不变，而是根据玩家指令输入的情况来发生变化，如果玩家指令输入不准确，音乐就会变得低调甚至中断；如果玩家输入精确，音乐则会变得激昂而富有战意，十分精彩。作为一款优秀的原创作品，《啪嗒嘭》是PSP平台上不可错过的游戏之一。







画 面 ★★★★☆ 音 乐 ★★★★☆ 系 统 ★★★★★ 耐玩度 ★★★★★

空之轨迹 影音收藏 携带版

空の轨迹 マテリアルコレクションポータブル

推荐度	Falcom	ETC	2007年12月20日	日版
6	1人	3800日元		全年龄
	备注：无			



“《英雄传说 空之轨迹》系列”凭借着细腻的剧情、动人的音乐以及出色的人设，在PC玩家和PSP玩家中均有着相当高的人气。本作是一款专门为喜欢《空之轨迹》的玩家准备的FAN DISC，是一部包含了音乐、壁纸和动画等要素的珍贵资料集。音乐部分收录了《空之轨迹》4张相关CD中的全147首曲子，累计时间长达8小时。壁纸部分收录了70多张系列的相关美图，其中还包括了2008年的月历。本作还附带了PSP版两作《空之轨迹》以及《咕噜小天使》的体验版。另外，本作还为玩家提供了《空之轨迹》的PSP专用主题，玩家可以把PSP的主菜单界面改变成《空之轨迹》的风格，收藏性十足。





画 面	★★★★☆	系 统	★☆☆☆☆
音 乐	★★★★★	耐玩度	★★☆☆☆

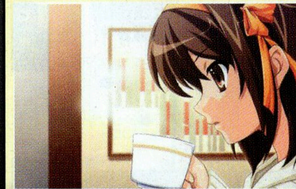
凉宫春日的约定

凉宫ハルヒの约束

推荐度	NBGI	AVG	2007年12月27日	日版
8	1人	4800日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2006年最具人气动画《凉宫春日的忧郁》游戏化后的作品。剧情紧接在TV版动画的最后一集之后，在凉宫春日的率领下，SOS团要以一部原创电影迎接即将到来的北高祭，玩家扮演的主角阿虚则负责电影剪辑并再次被卷入奇妙的事件中。游戏玩法是传统的文字AVG，玩家要在除固定剧情外的上午、下午和晚上三个时间段选择与某个角色对话，对话里的各个选项会影响到好感度，继而衍生出10种以上的结局。本作的“SOS系统”让角色表情更为生动，玩家能观察到对方各种细微的小动作。本作还采用了全程语音，并附带自动播放模式，非常方便。





画 面	★★★★★	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファーストディパーチャー

推荐度	Square Enix	RPG	2007年12月27日	日版
8	1人	4800日元		全年龄
	备注：PSP-2000主机同捆版24600日元			



本作是1996年于SFC上推出的48Mb大容量RPG《星之海洋》的重制版，游戏画面全面重制，配合了PSP的16:9宽屏比例，背景也由SFC原作的2D点阵绘图改为了细致的3D绘图。游戏的片头动画由知名动画制作公司Production.IG重新制作，并加入了主题歌。游戏的全语音演出、对话表情演出给人以焕然一新的感觉。游戏独特的"P.A系统"（全称"Private Action"，意为"独立行动"）是游戏一大亮点，这是一种能令我方同伴在城镇里自由行动的系统。即玩家在城镇街道入口按□键实行PA的时候，角色们会到自己喜欢的地方度过时间，此时控制主角与他们主动对话就可能有特殊事件发生。一个PA能成为另一个PA的发生条件，不同的街道发生的连续事件、故事以及结局都将受到影响。游戏沿袭了《星之海洋2》的立体战场战斗系统，并以即时3D绘图方式来呈现细致的场景与精彩的战斗特效。战斗画面也充分利用了PSP的宽屏优势，战斗视野变得更为开阔，各种技能和魔法都有出彩的效果演出。本作里共有数十位性格迥异、境遇各不相同的同伴，如何为他们量身搭配合适的特殊技能是玩家需要苦心琢磨的事情。由于可加入同伴的数量较多，在一周目的情况下是无法体会到所有角色独特魅力的，这就为玩家多周目游戏提供了动力。





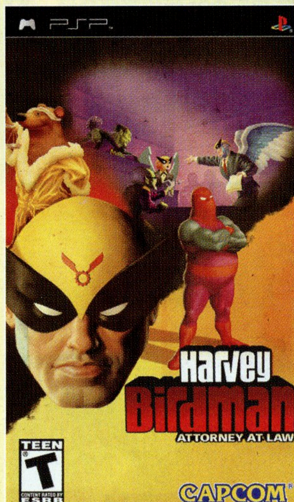


画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

哈维博德曼 律师

Harvey Birdman: Attorney at Law

推荐度	Capcom	AVG	2008年1月8日	美版
6	1人	29.99美元		13岁以上
	备注：无			



本作是PSP上少有的以案件调查和法庭辩论为主题的文字AVG，由美国著名的剧集改编而来。玩家在游戏中要扮演鸟人律师哈维·博德曼，在各种错综复杂、同时又充满了笑料的案件中收集证据、听审证词，最终揭露真相。本作难度较低，游戏共有五个各不相同的案件，内容包括了纵火、盗窃、诈骗等各种类型的犯罪。和其他严谨的推理游戏不同，本作中充满了各种无厘头元素和美式幽默，经常会出现一些让人哭笑不得的场景，制作者还恶搞地加入了一些《街霸》系列"的元素。游戏包含了全程语音，画面表现比较类似于美式动画风格，穿插于游戏中的过场动画十分流畅。



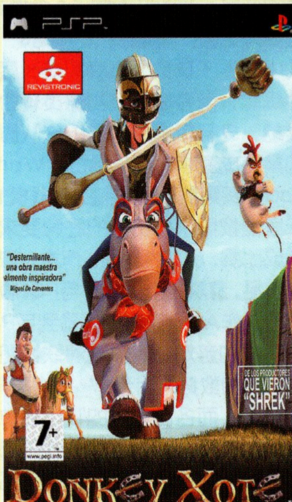


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

骑士歪传

Donkey Xote

推荐度	Revistronic	ACT	2008年1月8日	欧版
5	1人	29.99英镑		7岁以上
	备注：无			



本作根据Filmax公司制作的同名动画电影改编而成。故事讲述了一只梦想成为"伟大的马"的驴子Rucio和可笑的堂吉诃德的冒险。本作拥有三种游戏模式，分别对应驴子Rucio、桑丘以及堂吉诃德这三名主要角色。在驴子Rucio的模式中，玩家要控制Rucio一路过关斩将。虽然角色有生命的限制，不过只要在关卡中收集到一定数量的金币就可以增加续关的次数。另外两个模式则是要分别控制桑丘与堂吉诃德，在游戏场景中一边前进一边躲避障碍。幽默风趣的剧情是本作的一大卖点，唐吉诃德时不时会以一些无厘头的话语惹得玩家哈哈大笑。





画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

零式舰上战斗记 贰

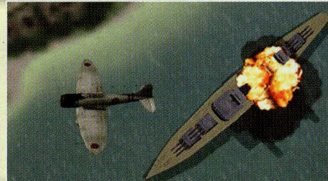
零式舰上战斗记 贰

推荐度	Global A Entertainment	STG	2008年1月10日	日版
6	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款以第二次世界大战为背景的射击游戏，玩家在游戏中可以驾驶历史上有名的各种战斗机，翱翔于战场的天空中。在游戏任务模式中，玩家要扮演一名具有丰富作战经验的飞行员，参加到“偷袭珍珠港”、“南太平洋海战”等著名的战役中去，用自己的双手来创造历史。随着完成任务数量的增多，玩家可使用的战斗机种类也会增多，游戏中收录了60种以上的各国战斗机。除了任务模式外，本作还有一个“收集模式”，在这里玩家可在飞机库中观赏自己获得的各种机体的资料和来历，并且还可查看该战斗机的战绩，值得喜欢空中射击游戏的玩家一试。





画 面	★★★☆☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

尤歌朵拉同盟

ユグドラ・ユニオン

推荐度	Sting	SLG	2008年1月24日	日版
8	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作是GBA平台的新感觉游戏《尤歌朵拉同盟》的移植版，游戏画面仍然是以可爱的漫画风格呈现在玩家眼前。游戏的战斗主要分为两个部分，玩家要在战前准备中为人物选择装备，以及整理战斗中需要使用的卡片。每张卡片都有各自的攻击力、移动力及武器特效。进入战场后选择要使用的卡片组合，根据卡片的移动力总数来决定我方人物的移动数。在特殊的场地上还能够启动武器的加成效果。习得连锁技能后，便可在规定的区域内实现多重攻击。当人物的技能槽蓄满后，可发动魄力十足的必杀技，每位角色的特写画面各不相同。战术和策略运用在游戏中显得十分重要。



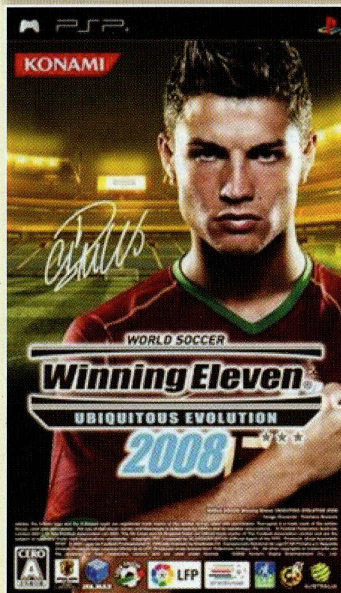


画 面	★★★★☆	系 统	★★★★☆
音 乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

世界足球 胜利十一人 2008 无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション

推荐度	Konami	SPG	2008年1月24日	日版
9	1～2人	4980日元		全年龄
	备注：2008年2月29日（欧版）／2008年3月11日（美版）			



本作是系列最新作《WE2008》的PSP版，是基于PS2版进行完全移植的作品。游戏共搭载了9个模式，在高人气的“Master Leauge”模式中引入了球员人气度和成长度两个概念，前者会影响到球员转会的难易，令玩家组建自己的球队时更加具有成就感。而新增的“World Tour”实则属于任务制的挑战模式，玩家要按照系统给出的胜利要求来完成比赛，趣味性较强。作为一款移植作品，游戏完全再现了与PS2版相同的动作AI，玩家可以体验到与PS2版同样的游戏感觉。欧洲联赛和各俱乐部的数据采用至07～08赛季初的数据，而各国家队的队员名单也更新到最新。另外，获得授权的巴西和葡萄牙等代表队球员都以实名出现在玩家眼前。游戏的各种隐藏要素依旧是通过消耗比赛获胜时所获得的点数在“WE商店”里购买，包括新球衣、经典元老明星队以及最高等级的6星难度等。本作最大的亮点则在于支持与PS2版的存档交换，通过USB线联接，玩家可以将PS2版的游戏存档拷贝到PSP中，外出时实现在PSP上继续PS2版的进度。除此之外，特别搭载的MP3播放功能可以让玩家将自己喜欢的音乐设置为游戏的主菜单背景音乐。不过未能在比赛中加入语音解说依旧令人遗憾。







画 面	音 乐	系 统	耐玩度
★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★

太平洋之岚 战舰大和拂晓出击

太平洋の嵐 战舰大和，晓に出击す

推荐度	5	SystemSoft Alpha	SLG	2008年1月31日	日版
		1人	4800日元		全年龄
		备注：无			



本作是PC上大受好评的SLG游戏的移植作。游戏以太平洋战争为背景，玩家要在太平洋战场上控制日军或美军，进行依照史实或是虚构的战役。游戏系统比较复杂，玩家要同时处理战斗和内政，安排好整个战线的调度工作。游戏采用了3D战斗画面来表现包括战舰、战机、坦克等各种兵器的战斗，并且在攻击时使用了大魄力镜头表现。游戏中收录了300种以上的兵器，其中不仅包括当时真实存在的兵器，还包括了二战中未完成的战机、战舰等，大大加强了游戏的表现力和真实感，也让爱好军事的玩家能够满意。玩家可以对自己的部队进行改造和升级，从而加强自己的战斗力。



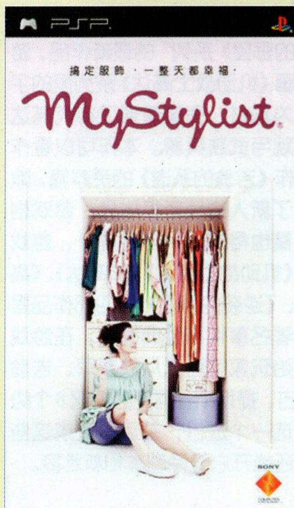


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

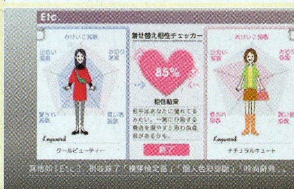
我的造型师

MyStylist

推荐度	6	SCEJ	ETC	2008年2月1日	中文版
		1人	398港币		全年龄
		备注：2008年2月28日（日版）			



本作是PSP上首款用来进行造型搭配的实用软件，可以帮助玩家分门别类整理服饰并设计造型，解决出门前搭配服饰的烦恼。玩家通过PSP专用摄像头或数码相机拍摄服饰并登录到软件中的衣橱后，便可阅览、搜索各类别的单品，进而由自己或请电脑设计打点造型，并可以通过形象图示确认实际穿着后的感觉。通过官方网站还能下载各服饰厂商提供的最新时尚服饰搭配方案，在PSP上率先享受当季最新造型的魅力。除了服装的搭配之外，软件中还提供了各种关于色彩诊断、搭配要点、穿着检定方面的小测试和知识，加上全中文的可爱界面，女性玩家值得一试。



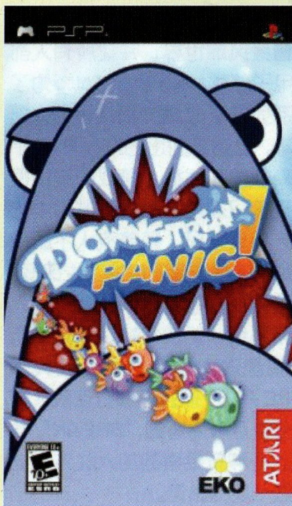


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

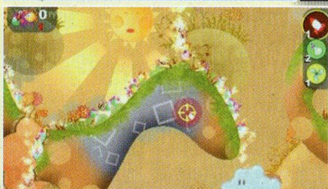
下游的恐慌

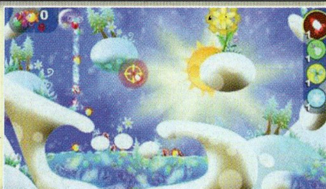
Downstream Panic

推荐度	6	Atari	ACT	2008年2月5日	美版
		1人	29.99美元		10岁以上
		备注：无			



本作是一款风格清新的动作游戏。游戏的目的是保护在上游中欢乐嬉戏的小鱼，通过重重障碍，最终安全地将它们送回下游的大海中。冒险途中要经历各种各样的危险，包括随时改变方向的巨石和凶神恶煞的鲨鱼。游戏中提供了炸弹、鱼叉等用途各异的道具，以解开各种谜题或者击退来袭的敌人。随着可选择关卡数量的增多，道具的种类也会随之增加。除了最初的探险模式之外，游戏还有自由模式和生存模式两种不同的玩法。完成一定数量的关卡就可以在设置中为小鱼们更换皮肤。本作支持网络下载服务，玩家可以通过互联网来下载新的追加关卡或是解谜道具。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

代码之魂 受继承的伊迪亚

Coded Soul 受け継がれしイデア

推荐度	7	SCEJ	RPG	2008年2月7日	日版
		1～2人	4980日元		全年龄
		备注：2008年3月6日（中文版）			



本作的领衔制作人是曾打造《真·女神转生》系列”的冈田耕始，该游戏讲述军人杰伊为了营救身负重伤的梅而只身闯入异界冒险的故事，兼具奇幻和科幻两种风格。主要玩法是操纵主角带领着怪物攻略迷宫，以“踩地雷”的方式遇敌后进入实时战斗。本作的最大乐趣在于怪物的收集养成，在战斗中打倒怪物后能将其收为己方同伴，同时利用业之道具解放它们的能力。玩家等级提升后，能够带领的怪物种类会变多，大量隐藏怪物使得后期战斗非常过瘾。此外，玩家还可以让怪物和武器合成，诞生出剑、枪、锤三种武器，每种武器均有各自的攻击技巧和适用范围。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

推荐度 8	NBGI	SLG	2008年2月7日	日版
	1人	5800日元		全年龄
	备注：无			



本作是高达题材战略模拟游戏《基连的野望》系列的最新作品，游戏以动画《机动战士高达》系列里的宇宙世纪为题材，完整重现了初代高达的世界观与武装兵器。本作可以看作是上一作《吉翁的系谱》的资料篇，除了追加了新人物与新机体外，游戏剧本的数量也得到了大幅度提升，游戏收录了《机动战士高达》、《Z高达》、《高达ZZ》、《逆袭的夏亚》等四部作品里的众多著名事件与经典战役。在游戏的一开始玩家就可以从联邦军、吉翁军、奥古、提坦斯、阿克西斯这5个势力里任选一个进行，并且当完成这些剧本后还能开启隐藏剧本和新难度。

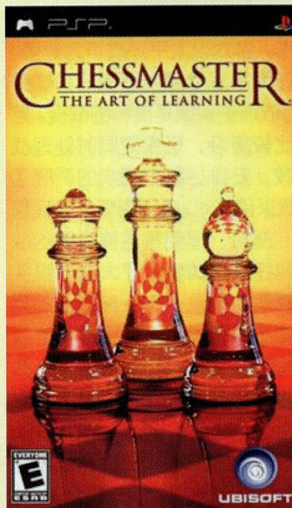


画 面	★★★☆☆	系 统	★★★★☆
音 乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

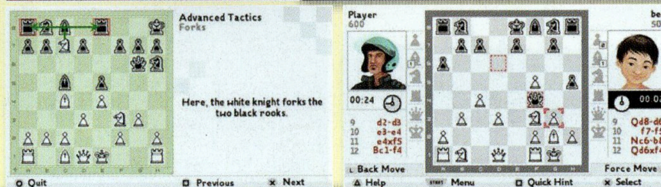
国际象棋大师 学习的艺术

Chessmaster: The Art of Learning

推荐度 6	Ubisoft	TAB	2008年2月12日	美版
	1～2人	29.99美元		全年龄
	备注：2008年3月14日（欧版）			



本作以知名国际象棋大师Josh Waitzkin最新出版的《学习的艺术》一书为中心制作而成。和其他单纯对战的国际象棋游戏不同，本作的对战模式非常丰富。有看不见对手棋子的盲棋模式，也有将对手的棋子全部消灭就可获胜的灭绝棋模式，甚至还有最先失去所有棋子就可胜利的失败棋模式。除了以上这些正规的对弈模式外，游戏中还包括有布雷区、突破防线、叉水果等小游戏。由浅至深的教学系统是本作的重点，游戏还配有Josh Waitzkin的全程语音讲解。游戏收录了900局世界著名的棋谱，玩家在破解棋局的过程中还能够借助帮助系统得到一些提示。

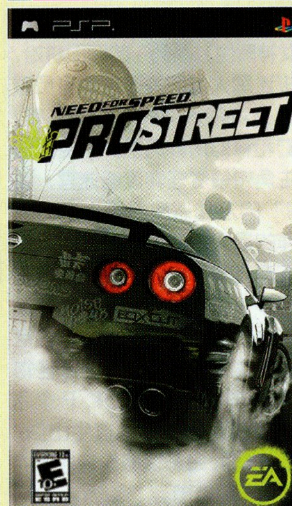


画 面	★★★☆☆	系 统	★★★★☆
音 乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

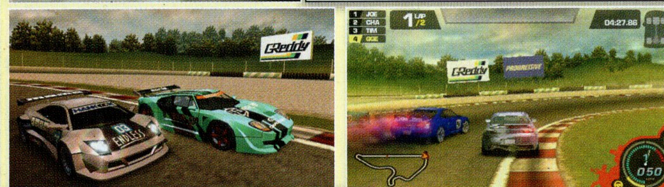
极品飞车 职业街头赛

Need for Speed ProStreet

推荐度 7	EA Games	RAC	2008年2月18日	美版
	1人	39.99美元		10岁以上
	备注：2008年2月22日（欧版）/2008年3月19日（日版）			



本作是《极品飞车》系列"的最新力作，整体游戏风格不再是倾向于表演或耍帅性质的激烈地下非法竞速，而是转变成为更加专业与真实的公路竞速比赛。游戏主要以公路竞速为核心挑战模式，其中包括有挑战赛、漂移赛以及计时赛等丰富比赛项目。在挑战赛中，身为街头赛车手的玩家要依次挑战全球最顶级的职业赛车手，从而成就自己的职业赛手之梦。本作着重刻画了汽车本身的质感，并且还一改前几作的黑夜场景，将比赛重新拉到了白天进行。另外系列经典的个性化改装模式在本作中也依旧存在，玩家可以随意改装车辆，由此展现车手们与众不同的个性与品位。

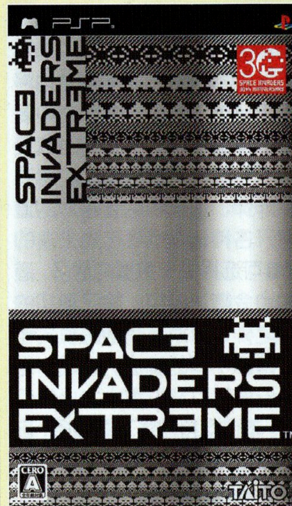


画 面	★★★☆☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

太空侵略者 极限

スペースインベーダー エクストリーム

推荐度 7	Taito	STG	2008年2月21日	日版
	1～4人	3800日元		全年龄
	备注：2008年6月10日（美版）			



30年前，一款名为《太空侵略者》的游戏曾经风靡世界，并让所有人都认识了电子游戏。本作就是Taito为了纪念该系列诞生30周年而推出的大幅强化版本，让这款射击名作在PSP平台上重新焕发了生机。游戏的玩法很简单，玩家只需控制战机将屏幕中出现的敌人消灭即可。随着敌人不断被打倒，游戏的背景音乐也会发生改变。为了丰富游戏内容，厂商还特意加入了几个新系统，如按照特定的顺序击落敌人就能进入可获得升级道具的FEATURE系统，以及连续打倒敌人而进入的分数逐渐倍增的"BREAK"状态等等。各种新要素的加入让本作给人以焕然一新的感觉。

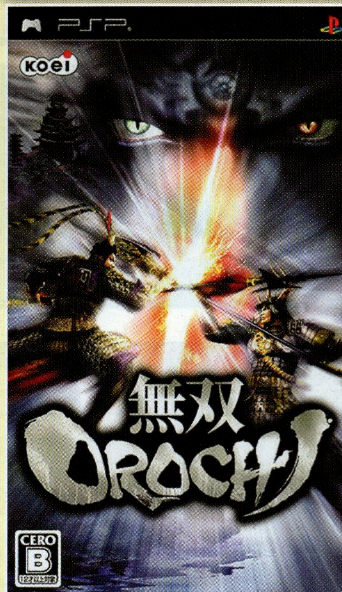


画 面	★★★☆☆	系 统	★★★★☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

无双大蛇

无双 OROCHI

推荐度	Koei	ACT	2008年2月21日	日版
9	1～2人	5280日元		12岁以上
	备注：2008年3月25日（美版）/2008年3月27日（中文版）			



魔王远吕智降临，混乱了时间空间，本来毫无关系的中国三国、日本战国时期的武将便出现在了相同的舞台上，大家怀着各自的目的，与远吕智展开了战斗。游戏移植自PS2版，来自三国、战国及《大蛇》原创的共79名角色悉数登场。角色分为力、技、速三种类型，不同的类型带来的不同打法使得即使是非常熟悉的武将，也有了不同于《三国》、《战国》原作的战术。关卡方面，共有魏、蜀、吴、战国四个势力列传，60个关卡，已经打过的关卡可以在自由模式中反复挑战。本作由于取消了走格子采用了完整的大地图，使得玩家也可以和原作中一样体会到一气呵成的爽快。游戏中，武将在战斗中满足条件后可习得特技，诸如攻击加强、骑马出战等共同能力，都要通过特技来实现。本作和PS2版原作一样采用三人一组的作战方式，虽然经验值不能共享，但武器人人有份，因此即使是等级为1的武将，也可以借由与高等级武将组队去挑战高难度关卡，从而直接拿到四级武器。本作的最强武器没有固定拿法，只能通过花费经验点数来给高级武器增加属性及攻击力。本作大体上都与PS2版相同，同屏人数多且基本没有拖慢现象，但PSP版的特色"2P参战"模式下有较明显的拖慢和掉帧现象。此外，本作中的马比PS2版中跳得要远。





画　面 ★★★★★　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

年鉴索引

火热秘技

PSP 疯狂出租车 乘客大战

美版 游戏原名 Crazy Taxi:Fare Wars

本作中包括了两个游戏，它们的秘技是不同的。

◆《疯狂出租车》秘技

项目	输入
起点与乘客不同	在选人画面中点 R 一次后按住 R 选择角色，出现提示代表秘技成功开启
开启人力三轮车	在选人画面中连续三次 L+R 后选择角色，听到铃声代表秘技成功开启
专家模式	在 Loading 画面时按住 L+R+START，出现提示代表秘技成功开启
箭头指向关闭	在 LoadingG 画面时按住 R+START，出现提示代表秘技成功开启
目的地显示关闭	在 Loading 画面时按住 L+START，出现提示代表秘技成功开启

◆《疯狂出租车 2》秘技

项目	输入
专家模式	在选人画面时按住△+START 选择角色，便能进入专家模式
箭头指向关闭	在选人画面时按住 START 选择角色，进入游戏后便会取消箭头指示
目的地显示关闭	在选人画面时按住△选择角色，目的地区域不显示
开启人力车、婴儿车	在疯狂金字塔模式中开启



PSP 蜘蛛侠 敌友难辨

美版 游戏原名 Spider-Man:Friend or Foe

◆使用“屠杀”

将双人合作的 Co-op 模式通关后就能使用反派角色“屠杀”。

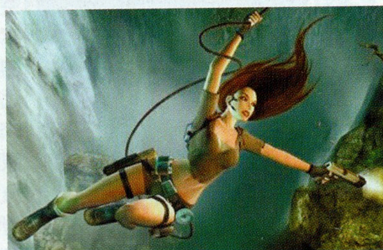


PSP 古墓丽影 周年纪念版

美版 游戏原名 Tomb Raider:Anniversary

◆100% 达成游戏

想要达到 100% 完成度的关键，就是必须收集齐游戏关卡中的所有手工艺品（Artifacts）和神圣古器（Relics）。达成 100% 的完成度后就能开启所有隐藏要素。



◆隐藏项目

项目	条件
开启所有武器	达成希腊的 4 个关卡的时间评价难度
黄金霰弹枪	达成失落之岛的 3 个关卡的时间评价难度
50 口径双枪弹药无限	达成秘鲁的 4 个关卡的时间评价难度
无限氧气	以简单难度完成游戏一遍
无限生命	达成埃及的 3 个关卡的时间评价难度
SMGs 弹药无限	达成埃及的 3 个关卡的时间评价难度
霰弹枪弹药无限	达成希腊的 4 个关卡的时间评价难度
显示目标体力	达成秘鲁的 4 个关卡的时间评价难度
银色 SMGs	达成失落之岛的 3 个关卡的时间评价难度
墨镜	以简单难度完成游戏一遍
无贴图模式	以简单难度完成游戏一遍

◆隐藏服装

项目	条件
传奇装	获得第 1 关山间洞穴中的古器
初代造型	获得第 3 关失落山谷中的古器
家庭运动装	获得第 7 关弥达斯宫殿中的猫头鹰古器
黄金装	获得第 7 关弥达斯宫殿中的狮身鹫首古器
夜行服	获得第 9 关哈蒙神庙中的古器
黑色紧身衣	获得第 11 关锡安圣域中的古器
遗迹怪物装	获得第 11 关纳塔拉的矿井中的古器
2 代游泳衣	获得第 13 关大金字塔中的古器
最终 BOSS 装	获得所有古器

◆角色背景简介

项目	条件
Lara Croft	收集 5 个古代工艺品
Larson	收集 9 个古代工艺品
Kid	收集 14 个古代工艺品
Kold	收集 18 个古代工艺品
Pierre	收集 23 个古代工艺品
Winston	收集 27 个古代工艺品
Richard Croft	收集 32 个古代工艺品
Doppelganger	收集 36 个古代工艺品
Natla	收集 41 个古代工艺品

PSP 虹吸战士 洛根之影

美版 游戏原名 Syphon Filter:Logan's Shadow

◆额外任务

达成特定条件便可以开启奖励任务（Bonus Levels），玩家可以进入任务模式（Mission Mode）中选择以下任务。



任务名	开启方法
Behind the Scenes Bonus Mission	以普通（Normal）难度通关一次后开启
Bonus Lian Mission	完成所有 5 关训练任务后开启
Killing Time	匕首格斗专家（Combat Knife）等级达到 4 级后开启
Left Behind	精锐武器（Elite Weapons）等级达到 4 级后开启
Shadowed Bonus Mission	以困难（Hard）难度通关一次后开启

PSP 漫画英雄卡片游戏

美版 游戏原名 Marvel Trading Card Game

◆**作弊码**



在“Deck Menu”菜单下，按R选择“New Deck”，然后按L进入“Editor Menu”选项，接着输入特定名称便会开启作弊功能，成功后能听到特殊音效。

密码	效果
blvrtrsk	完成卡片博物馆（每个20张）
whowantspie	开启所有谜题

PSP 吃豆人世界3

美版 游戏原名 Pac-Man World 3

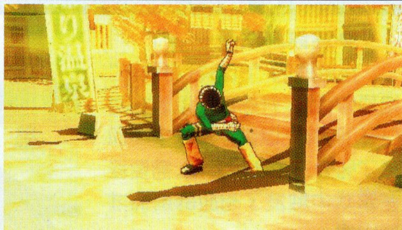


◆**开启所有关卡**

在游戏主菜单下按顺序输入←、→、←、→、○、↑即可开启所有关卡选项。

PSP 火影忍者 究极英雄

美版 游戏原名 Naruto:Ultimate Ninja Heroes



◆**第二故事模式**

故事模式全部完成后就会出现第二故事模式，共有30层。

◆**隐藏人物**

故事模式全部完成后就会依次出现大蛇丸、兜、自来也、静音、纲手和佐助。第二故事模式全部完成后则会出现干柿鬼鲛、宇智波鼬和三代目火影。

PSP 高达 战争编年史

日版 游戏原名 ガンダムバトルクロニクル

◆**pt奖励**

完成全部教学任务后，每台MS都会获得100pt的奖励。

◆**额外任务**

在标题画面选项パスワード处输入密码后可以开启新的EX关卡，这些关卡有的难度很高颇有挑战性，有的则纯粹是恶搞的。

开启任务	密码
历战の群雄	Yひ4むD
巨人袭来	そSオCえ
终わりなき攻防	ゆBトふそ
观舰式强袭	3ニにすア
水中からの挑战	をQくあむ
ガンダムクロニクル	RみちGM
ここはアッガイ谷	らよタのW
队长のザクさん 最终回	アウロモな
ジャブローに散く!	らFウトイ
さすがだぞ、ウッディ君!	ひWロよウ
战いは数だよ兄贵!	ハ4なゆん
ファミ通に魂を惹かる者	おPトむこ
迫りくる巨兵	トK4モF
电击游戏	5ハそNコ
电プレ战队	Dこ4そモ

PSP 极品醉车2 燃情之夜

美版 游戏原名 Juiced 2:Hot Import Nights

◆**隐藏车辆密码**



在游戏中，输入表中的DNA码就能与相应的对手比赛，如果获胜就能得到一些隐藏车辆。

密码	车辆
PRGN	日产 350Z
JWRS	日产 Skyline R34 GT-R
WIKF	莎林 S7
FAMQ	西亚特 Leon Cupra R
KNOX	阿斯卡利 KZ1
YTHZ	奥迪 TT1.8 Quattro
GVDL	宝马 Z4 Roadster
RBSG	霍顿 Monaro
BSLU	现代 Coupe 2.7 V6
MRHC	日产 Infinity G35
MNCH	日产 Infinity G35（红色版）
KDTR	科尼赛克 CCX
DOPX	三菱 Prototype X

PSP BEN10 地球保卫者

美版 游戏原名 BEN10 Protector of Earth

◆**隐藏密码**

在游戏的大地图画面（选关画面），按下Start键调出菜单，选择Extras，然后再选择输入密码（Enter Secret Code）。按照下图的密码输入可获得对应效果。注意输入成功后如果要开启效果，还必须到Secret选项中选择。



▲获得暗黑英雄的服装。



▲获得“DNA力量”的服装。



▲无敌。



▲变身槽不会自动减少，且可在不同形态间随意切换。



▲直接解锁所有变身形态。



▲直接获得全部必杀技。

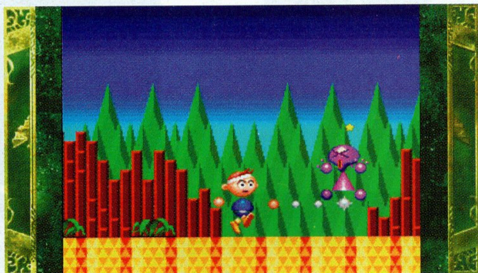


▲开启全部关卡。

PSP 恶魔城X 历代记

美版 游戏原名 Castlevania The Dracula X Chronicles

◆隐藏游戏



游戏中除了原版《血之轮回》与《月下夜想曲》之外，还有一个叫做《恶魔城Peke》的游戏。这个游戏是在玩PC-E原版《血之轮回》放错了系统卡时出现的小游戏。它出现的方法是将Normal BOSS Rush打通三遍。

◆保留装备

在复刻的《月下夜想曲》中，游戏初期进入死神所在的房间时装备会被收走。如果玩家输入X-X!V''Q作为名字，那么可以在死神所在房间的前一个房间将所有装备脱下，并被房间中的巨狼撞飞，就可以直接飞过死神的房间而不被收走装备。另外一个方法则适用于不使用特殊名字的情况：在走入死神房间的一刹那按下△键后退，可以不触发情节就退出房间。如此反复数次直到背景音乐消失，这时就可以大摇大摆地走过死神所在的房间，它是不会出现的。

PSP 荣誉勋章 英雄2

美版 游戏原名 Medal of Honor Heroes 2

◆奖励关卡

在关卡中完成特定的任务后，就可以获得新关卡作为奖励。



关卡	获得方法
Beach Attack	在"BEACH"关卡中与第5陆军别动队一起登录，并且突破德军防线
Sink U-boats	摧毁"PORT"关卡中的三艘U型潜水艇
Destroy the Guns	在"CITY"关卡中摧毁敌人的五座防空机枪，保护盟军的轰炸机
Through the Sewers	将"SEWERS"关卡中藏身地下的敌人全部消灭
Monastery Assault	突破"MONASTERY"关卡中的敌人防线，并窃取敌人情报
Destroy Train	将"VILLAGE"关卡中的火车摧毁
Base Demolition	在"BASE"关卡中将敌人的基地摧毁

PSP 星球大战前线II

美版 游戏原名 Star Wars:Battlefront II

◆勋章获得

在单人游戏或多人游戏中，完成特定的任务后就能获得勋章。



勋章名称	获得方法
Renegade leader	完成战役模式
galactic overlord	完成征服模式
hero vanquisher	杀死过10个英雄
conqueror supreme	赢得过每张地图
conqueror(bronze)	赢过5场战斗
conqueror(silver)	赢过15场战斗
conqueror(gold)	赢过30场战斗
flag carrier (bronze)	夺取过5面旗帜
flag carrier (silver)	夺取过15面旗帜
flag carrier (gold)	夺取过30面旗帜
multiplayer maverick (bronze)	多人对战击倒过50人
multiplayer maverick (silver)	多人对战击倒过150人
multiplayer maverick (gold)	多人对战击倒过300人
Jedi Master (bronze)	扮演英雄时击倒过25人
Jedi Master (silver)	扮演英雄时击倒过75人
Jedi Master (gold)	扮演英雄时击倒过150人
Tank Buster(bronze)	摧毁过10辆车辆
Tank Buster(silver)	摧毁过25辆车辆
Tank Buster(gold)	摧毁过50辆车辆
rogue leader(bronze)	摧毁过10架星战战机
rogue leader(silver)	摧毁过30架星战战机
rogue leader(gold)	摧毁过60架星战战机

PSP 凉宫春日的约定

日版 游戏原名 凉宫ハルヒの约束

◆迷你游戏



在游戏的"SOS团游戏室"选项中，除了开始就可以选择的"长门时钟"以外，本作中还包括了另外三个迷你游戏，需要在主游戏中触发了相应的剧情才能出现。

沙滩排球（渚のビーチバレー）：在第4章中会自动发生剧情对战，之后就能获得。

爱心扑克（ラブラブポーカー）：第6章早晨与朝比奈对话，可以触发玩扑克的剧情，之后该游戏就在游戏室中出现。

射手座之日（THE DAY OF SAGITTARIUS）：在长门路线的第5章中，发生与谜之对手对战《射手座之日》的剧情之后就可以在SOS团游戏室中选择了。



PSP 哈维博德曼 律师

美版 游戏原名 Harvey Birdman:Attorney at Law

◆隐藏影像

这款游戏是美国Capcom推出的一款以法庭辩论为主题的游戏。在游戏的每个案件中，玩家要作出正确的选择才能开启隐藏动画。



影像 1(I'll Take the Case)
在案件1中，证明Potamus不是打火机的主人的时候，选择对话“...it is a trick lighter.”

影像 2 (Bear)
在案件2中，当玩家想提问什么所有东西全部不见了的时候，选择对话“We're going zen!”

影像 3 (I Think)
在案件3中，被要求去找Dum Dum的电话号码时，选择“No.”

影像 4 (Lobster)
在案件4中，当玩家第一次见到Elliott时，选择对话“This Fake ID.”

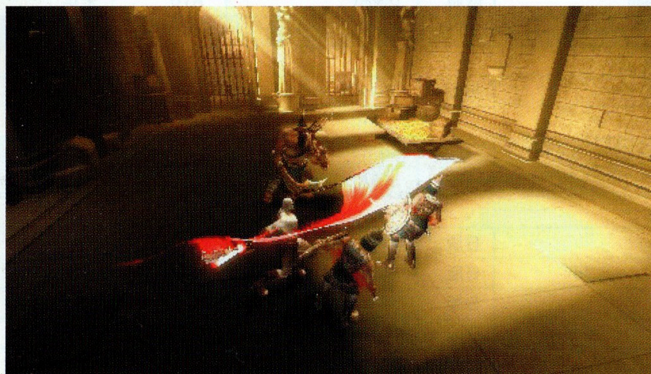
影像 5 (Outtakes)
在案件5中，当玩家第一次见到Blue Falcone时，选择对话“Demand a Raise.”

PSP 战神 奥林匹斯之链

美版 游戏原名 God of War:Chains of Olympus

◆隐藏要素

虽然游戏的流程不长，但是有充足的隐藏要素等待着玩家来挖掘。



隐藏要素	获得方法
哈迪斯的挑战	以任意难度完成游戏
God 模式	以任意难度完成游戏
影像欣赏	以任意难度完成游戏
未采用关卡视频	完成哈迪斯的挑战
阿提卡的制作影像	在 God 模式中完成游戏
制作室影像	以任意难度完成游戏
角色设定图	以任意难度完成游戏
场景设定图	完成哈迪斯的挑战
片花	在 God 模式中完成游戏

PSP 无双大蛇

日版 游戏原名 无双 Orochi

PSP版的《无双大蛇》修正了PS2版原作的一些BUG，但也保留了一些让人哭笑不得的BUG，下面就略举一二。

◆超级囚车

蜀传2章长谷堂之战，我们如果将己方士兵引导至关押月英的囚车附近，并且在击毁囚车前离开这里，之后再回来就会发现，被引导至此的所有将士全部钻进了囚车。大家陪伴月英的心情还真是急切啊……

◆直袭BOSS

在战国势力最终章中，原本游戏设计者的意图是让玩家在整个地图里绕上一大圈，把周围的敌人都消灭掉后再进入古志城与吕布和远吕智厮杀。不过刚开局时玩家就能发现，其实古志城门口的吊桥处在落下状态，我们可以直接进去和BOSS们决战。

PSP 寂静岭 起源

日版 游戏原名 サイレントヒル ゼロ

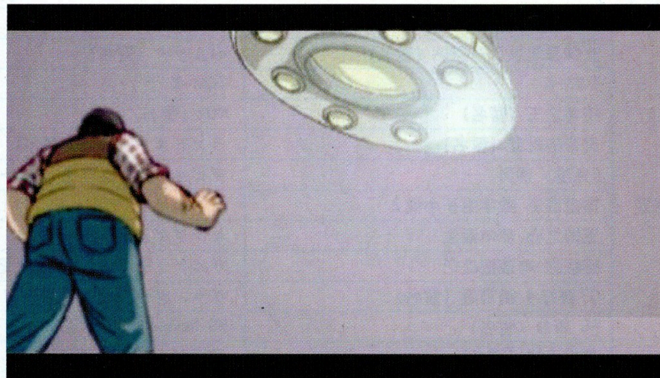
隐藏要素

结局	
Good Ending	第一次游戏通关就能达成
Bad Ending	二周目杀 200 个敌人以上
UFO Ending	二周目后，医院门口对面的楼梯可以进入，上去后可获得“502 号室の键”，剧情发展到河畔旅馆时，直接来到 502 房可达成 UFO 结局

追加设定	
歩く／走る	交换走和跑的操作
流血表现の量	加大打斗时的出血量
ノイズフィルター	噪音的开启和关闭
血の足迹	血脚印的开启和关闭
ライトの明かり	选择灯光图案

勋章（服装）

勋章名	获得条件	配套服装	配套奖励
救世主	游戏通关一次	救世主の服	月のこて
杀人鬼	二周目杀 100 个敌人以上	肉屋の制服	巨大な肉切り包丁
大使	达成 UFO 结局	地球大使の服	テスラ・ライフル
潜伏者	使用胸灯时间不超过 3 小时	潜伏者の服	暗视ゴーグル
收集家	获取道具超过 300 件	收集家の服	无
俊足	2 小时内完成游戏	俊足の服	跑步不会累
狙击手	使用枪械杀敌率达到 75%以上	狙击手の服	无
战士	使用近身武器杀敌率达到 75%以上	战士の服	无
格斗家	使用拳头杀敌率达到 50%以上	格斗家の服	无
地图制作者	查看地图次数少于 25 次	地图制作者の服	无
冒险家	通关时步行距离超过 22.5 公里	冒险家の服	无
命知らず	不存档打穿游戏	命知らずの服	无
消防士	在大火中 80 秒内救出アレッサ	消防士の服	消防斧
暗号解读者	二周目以后在游戏时输入 Konami 经典秘技：↑↑↓↓←→←→×○	ヴィンセントの衣装	无



PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2008年3月						
19日	无限回廊	无限回廊	日版	SCEJ	ACT	3980日元
	海腹川背 携带版	海腹川背 Portable	日版	MMV	ACT	4800日元
	重生传说	テイルズ オブ リバース	日版	NBGI	RPG	4800日元
	死人头弗瑞德	デッドヘッドフレッド 首なし探偵の悪梦	日版	D3 Publisher	ACT	4800日元
25日	危机之源 最终幻想Ⅶ	Crisis Core：Final Fantasy Ⅶ	美版	Square Enix	A・RPG	39.99美元
27日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	日版	Capcom	ACT	4800日元
	反叛的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	日版	NBGI	AVG	4800日元
	古墓丽影 周年纪念版	トゥームレイダー：アニバーサリー	日版	Spike	AVG	4800日元
	无双大蛇	无双 OROCHI	中文版	Koei	ACT	1380新台币
2008年4月						
1日	星球大战 原力释放	Star Wars：The Force Unleashed	美版	Lucas Arts	ACT	39.99美元
2日	星之海洋2 二度进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	日版	Square Enix	RPG	4800日元
3日	梦幻大陆 2合1 携带版	ワールド・ネバーランド 2in1 Portable	日版	fonfun	SLG	3800日元
10日	数字游戏10000问	ナンプレ10000问	日版	Success	PUZ	2800日元
22日	N+	N+	美版	Atari	ACT	29.99美元
24日	神秘事件 携带版 八十神薫的挑战	ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑战！	日版	Views	AVG	5800日元
	实况力量职业棒球 携带版3	实况パワフルプロ野球 ポータブル3	日版	Konami	SPG	4980日元
	大家的地图3	みんなの地图3	日版	Zenrin	ETC	5800日元
	魔唤精灵 携带版	ヴァンテージマスターポータブル	日版	Falcom	S・RPG	4800日元
2008年5月						
6日	R-Type 战略版	R-Type Command	美版	Atlus	SLG	29.99美元
15日	竞马通 携带版 收录22年JRA官方资料	竞马通ポータブル JRA公式データ22年分收录	日版	每日Communications	SLG	4800日元
	BLEACH 灵魂升温5	BLEACH ヒート・ザ・ソウル5	日版	SCEJ	FTG	4980日元
	冲啊！阿源 夕阳木工物语	いくぜっ！源さん 夕焼け大工物语	日版	Irem	ACT	4800日元
19日	毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	美版	THQ	ACT	29.99美元
29日	CLANNAD	CLANNAD	日版	Prototype	AVG	5800日元
	MEDICAL91	MEDICAL91	日版	TAKUYO	AVG	5800日元
	瓦尔哈拉骑士	ヴァルハラナイツ	日版	MMV	A・RPG	4800日元
2008年6月						
3日	乐高印第安纳琼斯 原始冒险	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	美版	Lucas Arts	AVG	39.99美元
10日	太空侵略者 极限	Space Invaders Extreme	美版	Square Enix	STG	29.99美元
17日	特工叮当	Secret Agent Clank	美版	SCEA	ACT	39.99美元
	街舞男孩	B-Boy	美版	SouthPeak Interactive	MUG	29.99美元
19日	超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A PORTABLE	日版	Banpresto	S・RPG	6300日元
20日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	欧版	Disney	AVG	未定
24日	地狱男孩 恶魔科学	Hellboy：Science of Evil	美版	Konami	ACT	未定
2008年6月						
未定	水月 携带版	水月 ～Portable～	日版	GN software	AVG	未定
2008年						
未定	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	日版	Square Enix	FTG	未定
	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	日版	SEGA	A・RPG	未定
发售日未定						
未定	EX人生游戏（暂名）	EX人生ゲーム（暂名）	日版	Atlus	TAB	未定
	女神异闻录PERSONA（暂名）	ペルソナ（暂名）	日版	Atlus	RPG	未定
	TGM-K	TGM-K	日版	Arika	未定	未定
	格斗之王（暂名）	KOF（暂名）	日版	SNK Playmore	未定	未定
	皇帝的财宝（暂名）	ランドストーカー（暂名）	日版	Climax	A・RPG	未定
	《鬼泣》系列	デビル メイ クライ シリーズ	日版	Capcom	未定	未定
	潜龙谍影 数字电子小说2	メタルギア ソリッド バンドデシネ2	日版	Konami	AVG	未定
	王国之心 梦中诞生	キングダムハーツ バース バイ スリープ	日版	Square Enix	RPG	未定
	捉猴啦 哔波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记	日版	SCEJ	AVG	未定
	GT赛车4 携带版（暂名）	グランツーリスモ4 モバイル（暂名）	日版	SCEJ	RAC	未定
	RS革命（暂名）	RS Revolution（暂名）	日版	Spike	RAC	未定
	魔界大战（暂名）	魔界ヴォーズ（暂名）	日版	日本一Software	未定	未定
	《川边垂钓》系列	川のぬし钓りシリーズ	日版	MMV	未定	未定
	侦探 神宫寺三郎（暂名）	探偵 神宫寺三郎（暂名）	日版	Work Jam	AVG	未定

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 7-88578-120-0


9 787885 781200 >

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



精彩内容介绍

◆业界声音◆

《危机之源 最终幻想VII》制作人访谈

了解《CCFF VII》诞生过程中不为人知的故事

◆玩转PSP◆

新版PSP购机指南

M33自制固件更新教程

国内外PSP周边介绍

……

手把手教你成为软硬件高手

◆特稿◆

梅开二度——记PSP复兴之道

◆特别企划◆

PSP日版游戏历年销量大阅兵

走向成熟——PSP的三年成长之路

本手册随盘附赠不能单独销售
PSP专辑光盘定价：25元
ISBN 7-88578-120-0

